

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI BERNUANS  
ISLAMI BERBANTU *ICE BREAKING* PADA  
PESERTA DIDIK KELAS IV**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh:**

**Fatin Zafitri  
NPM: 1511100029**

**Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1441 H/2019 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI BERNUANS  
ISLAMI BERBANTU *ICE BREAKING* PADA  
PESERTA DIDIK KELAS IV**

## **Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh:**

**Fatin Zafitri**  
**NPM: 1511100029**

**Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Pembimbing I: Farida, S.Kom., MMSI  
Pembimbing II: Yudesta Erfayliana, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**RADEN INTAN LAMPUNG**  
**1441 H/2019 M**



## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media permainan monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking* pada peserta didik kelas IV dan untuk mengetahui kelayakan penggunaan serta mengetahui respon pendidik dan peserta didik menggunakan media permainan monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking* pada peserta didik kelas IV. Metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R & D ) yang mengacu pada model Borg and Gall yang dilakukan hingga pada langkah ke tujuh ada pun langkah-langkah tersebut yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Berdasarkan 7 langkah-langkah tersebut peneliti menghasilkan suatu produk media pembelajaran berupa media permainan monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking* pada peserta didik kelas IV. Hasil penelitian yang telah dikembangkan memperoleh presentase kelayakan Ahli materi memperoleh presentase 87% dengan kriteria sangat layak. Ahli media memperoleh presentase 89% dengan kriteria sangat layak serta penilaian pendidik memperoleh presentase 87% dengan kriteria sangat menarik. Presentase respon peserta didik pada uji uji skala kecil yaitu 89% dengan kategori sangat menarik dan uji coba skala besar dengan presentase 84% dengan kategori sangat menarik. Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba produk maka penulis menyimpulkan bahwa media permainan monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking* pada peserta didik kelas IV layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, Permainan Monopoli, Pembelajaran Tematik.





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260*

**PERSETUJUAN**

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI  
BERNUANSA ISLAM BERBANTU ICE BREAKING  
PADA PESERTA DIDIK KELAS IV**

Nama : **Fatin Zafitri**  
NPM : **1511100029**  
Jurusan : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**  
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqosahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosah Fakultas  
Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

**Pembimbing I,**

**Farida, S.kom. M.MSI**  
**NIP.197801282006042002**

**Pembimbing II,**

**Yudesta Erfayliana, M.Pd**  
**NIP.**

**Mengetahui,**  
**Ketua Jurusan PGMI**

**Syofnidah Ifrianti, M.Pd**  
**NIP. 196910031997022002**





**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260*

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI BERNUANSIA ISLAMI BERBANTU ICE BREAKING PADA PESERTA DIDIK KELAS IV** disusun oleh: **FATIN ZAFITRI, NPM. 1511100029**, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tabiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: **Kamis 07 November 2019**, pada pukul **10.00-12.00 WIB**, tempat: **Ruang Sidang PGM**

**TIM MUNAQOSYAH**

**Ketua**

**: Dr. H. Subandi, MM**

**Sekretaris**

**: Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I**

**Pembahas Utama**

**: Nurul Hidayah, M.Pd**

**Penguji Pendamping I**

**: Farida, S.Kom, MMSI**

**Penguji Pendamping II**

**: Yudesta Erfayliana, M.Pd**

**Mengetahui,**

**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

**Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd**  
**NIP. 196408281988032002**



## MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ٦ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ٧ وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَب ٨

“Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). dan hanya kepada Tuhanmu-lah engkau berharap”.

(QS. Asy – Syarh, 6-8).<sup>1</sup>



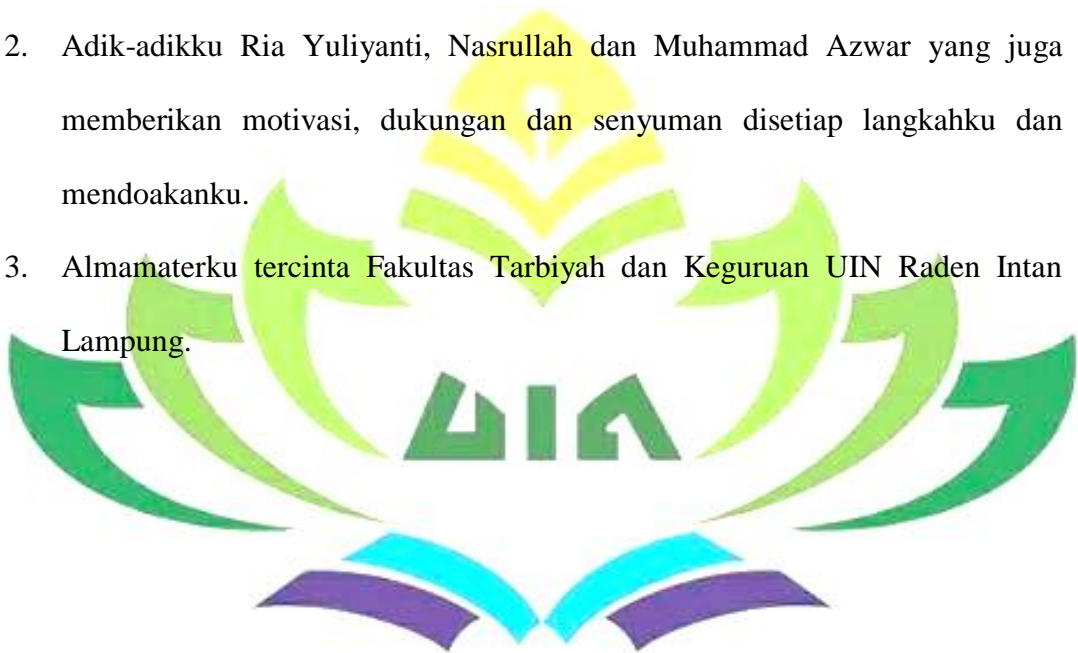
---

<sup>1</sup> Tim Penulis Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al Mushawwir Al-Qur'an Perkata Transliterasi* (Bandung: Alhambra, 2014), h. 596.

## PERSEMBAHAN

Puji Syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT karena atas berkah, rahmat, taufiq, dan hidayah-nya. Skripsi ini ku persembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Ariamizal dan Ibu Halena, yang senantiasa memberikan kasih sayang, bimbingan, motivasi, dukungan dan tiada henti-hentinya mendoakanku dan menuntun langkahku hingga tercapai cita-citaku.
2. Adik-adikku Ria Yuliyanti, Nasrullah dan Muhammad Azwar yang juga memberikan motivasi, dukungan dan senyuman disetiap langkahku dan mendoakanku.
3. Almamaterku tercinta Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.



## **RIWAYAT HIDUP**

Fatin Zafitri, dilahirkan di Gedung Batin pada tanggal 04 September 1996 , anak Pertama dari empat saudara dari pasangan suami istri, Bapak Ariamizal dan Ibu Halena. Penulis menyelesaikan pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (MI) pada tahun 2009, di MIN 6 Lampung Utara Kecamatan Sungkai Utara Kabupaten Lampung Utara. Melanjutkan kejenjang Madrasah Tsanawiyah (MTs) serta menyelesaikannya pada tahun 2012 di MTsN 3 Lampung Utara Kecamatan Sungkai Utara Kabupaten Lampung Utara. Kemudian melanjutkan ke Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMAN 2 kotabumi kecamatan Kotabumi Utara Kabupaten Lampung Utara dan tamat di tahun 2015.

Pada tahun 2015 penulis memasuki perguruan Tinggi di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dan terdaftar sebagai mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Pada tahun 2018 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Purwodadi Kec. Adi Iuwih Kab. Pringsewu. Selanjutnya penulis melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 1 Bandar Lampung.

Bandar Lampung, September 2019  
Penulis

**Fatin Zafitri**  
**NPM 1511100029**





## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti haturkan atas Kehadirat Allah SWT Karena atas berkah, rahmat. Taufiq dan hidayah-Nya maka terselesailah penulisan Karya Ilmiah yaitu skripsi dengan judul “Pengembangan Media Permainan Monopoli Bernuansa Islami Berbantu *Ice Breaking* Pada Peserta Didik Kelas IV” sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana S.Pd selesai dengan baik. Peneliti ingin menyatakan bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini banyak pihak yang memberikan bantuan, baik yang bersifat moral spiritual, maupun inmaterial. Oleh karena itu di kesempatan kali ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
3. Ibu Farida, S.Kom.,MMSI selaku pembimbing I dan Bapak Yudesta Erfayliana, M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak membantu mengarahkan dan memberi bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd dan Ibu Ayu Reza, M.Pd selaku validator materi yang telah memberikan saran dan masukan terkait materi kepada penulis.
5. Ibu Ayu Nur Shawmi, M. Pd dan Bapak Anton Trihasnanto, M. Pd selaku validator media yang telah yang telah memberikan saran dan masukan kepada penulis.



6. Seluruh Dosen, Pegawai dan seluruh Staf Karyawan dilingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
7. Kepala sekolah MIN 1 Bandar Lampung dan MIN 9 Bandar Lampung yang telah memberikan izin penelitian di Lembaganya.
8. Seluruh Dewan Guru MIN yang telah banyak membantu berjalannya penelitian.
9. Sahabat-sahabatku Arini Wijayanti, Ayu Rantika, Lia Andesta , M. Yudha Wastu Pradana yang selalu memberikan semangat, dukungan, doa dan memberi warna-warni disetiap langkahku.
10. Sahabat-sahabatku Khususnya jurusan PGMI Kelas A, Kelompok KKN 214 desa purwodadi, Kelompok PPL 85 MIN 1 Bandar Lampung yang telah memberikan semangat dan pengalaman selama ini.
11. Serta pihak-pihak yang membantu dalam menyelesaikan penelitian yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Bandar Lampung, September 2019

Penulis

**Fatin Zafitri**  
**NPM 1511100029**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
ABSTRAK .....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR BAGAN .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv

## BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Perumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian .....	9

## BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran.....	11
1. Pengertian Media.....	11
2. Pengertian Pembelajaran .....	12
3. Pengertian Media Pembelajaran.....	13
4. Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	14
5. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	15



6. Karakteristik Media Pembelajaran .....	18
7. Kriteria Pemilihan Media Media Pembelajaran .....	22
8. Pengembangan Media Pembelajaran .....	25
B. Permainan Monopoli .....	26
1. Pengertian Permainan.....	26
2. Pengertian Permainan Monopoli.....	27
3. Pengertian Monopoli Pembelajaran .....	28
4. Peralatan yang Dibutuhkan .....	30
5. Peraturan Permainan Monopoli.....	30
6. Kekurangan dan Kelebihan Media Monopoli Pembelajaran .....	31
C. Media Bernuansa Islami.....	31
D. <i>Ice Breaking</i> .....	36
1. Pengertian <i>Ice Breaking</i> .....	36
2. Manfaat <i>Ice Breaking</i> .....	37
3. Ragam Teknik <i>Ice Breaking</i> .....	38
4. Syarat-syarat <i>Ice Breaking</i> .....	40
E. Tema Indahnnya Keragaman di Negeriku .....	40
1. Pengertian Pembelajaran Tematik.....	40
2. Tema Indahnnya Keragaman di Negeriku. ....	42
F. Penelitian Yang Relevan. ....	62
G. Kerangka Berpikir .....	64
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	66
B. Subjek Penelitian dan Pengembangan .....	67
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	68
D. Prosedur Penelitian .....	68
E. Teknik Pengumpulan Data.....	73
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	75
G. Teknik Analisis Data .....	78
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	82
1. Potensi dan Masalah .....	82
2. Pengumpulan data.....	83
3. Desain Produk.....	83
4. Validasi Desain .....	88
a. Validasi Materi (Draf 1).....	88
b. Validasi Media (Draf 1) .....	90
5. Revisi Desain .....	93
a. Revisi Materi (Draf 2).....	97
b. Revisi Media (Draf 2) .....	99
c. Penilaian Pendidik .....	102
6. Uji Coba Produk .....	104
7. Revisi Produk.....	107
B. Pembahasan .....	108

C. Kendala Peneliti Dalam Penelitian .....	109
--	-----

## **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	110
.....	
B. Saran .....	111

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**





## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar .....	42
Tabel 2.2 Suku Bangsa di Indonesia .....	50
Tabel 2.3 Ragam Bahasa Daerah di Indonesia.....	54
Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Ahli Media .....	75
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi .....	76
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Respon Guru .....	77
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik .....	78
Tabel 3.5 Skor Penilaian Validasi Ahli.....	80
Tabel 3.6 Interpretasi Skor Kuisioner Validasi .....	80
Tabel 3.7 Skor Penilaian Uji Coba.....	81
Tabel 3.8 Interpretasi Skor Kuisioner Respon Pendidik Dan Peserta Didik	81
Tabel 4.1 Data Hasil Validasi Materi.....	89
Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Media.....	91
Tabel 4.3 Hasil Revisi Media Oleh Validator Ahli Materi .....	97
Tabel 4.4 Hasil Revisi Media Oleh Validator Ahli Media.....	100
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Pendidik Dari 2 Sekolah .....	103
Tabel 4.6 Respon Peserta Didik Pada Uji Coba Produk Skala Kecil.....	105
Tabel 4.7 Respon Peserta Didik Pada Uji Coba Produk Skala Besar .....	106

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Papan Permainan monopoli.....	28
Gambar 4.1 Papan Permainan Monopoli .....	84
Gambar 4.2 Dadu dan Bidak Pemain .....	84
Gambar 4.3 Miniatur Rumah .....	85
Gambar 4.4 Kartu Kejutan .....	85
Gambar 4.5 Kartu Sanksi .....	85
Gambar 4.6 Kartu Ujian .....	85
Gambar 4.7 Kartu Soal.....	86
Gambar 4.8 Kartu Hak Milik .....	86
Gambar 4.9 Point .....	87
Gambar 4.10 Buku Panduan Permainan .....	87
Gambar 4.11 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1 .....	90
Gambar 4.12 Grafik Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1 .....	92
Gambar 4.13 Revisi Produk Dari Hasil Ahli Materi.....	95
Gambar 4.14 Revisi Produk Dari Hasil Ahli Media .....	96
Gambar 4.15 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2.....	99
Gambar 4.16 Grafik Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2 .....	102
Gambar 4.17 Grafik Hasil Validasi Penilaian Pendidik.....	104
Gambar 4.18 Grafik Perbandingan Uji Skala Kecil dan Uji Skala Besar .....	107

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	65
Bagan 3.1 Tahap-tahapan metode <i>Research And Development</i> (R&D) .....	68





## DAFTAR LAMPIRAN

1. Instrumen Wawancara Pra Penelitian Terhadap kelas IV SD/MI .....	116
2. Lembar Observasi .....	118
3. Balasan Penelitian MIN 1 Bandar Lampung .....	119
4. Balasan Penelitian MIN 9 Bandar Lampung .....	120
5. Surat Pengantar validasi ahli Materi 1 .....	121
6. Lembar Keterangan Validasi Ahli Materi 1 .....	122
7. Lembar Keterangan Validasi Ahli Materi 2 .....	123
8. Data Hasil Validasi Tahap I Ahli Materi .....	124
9. Data Hasil Validasi Tahap II Ahli Materi .....	125
10. Surat Pengantar validasi ahli Media 1 .....	126
11. Lembar Keterangan Validasi Ahli Media 1 .....	127
12. Surat Pengantar validasi ahli Media 2 .....	128
13. Lembar Keterangan Validasi Ahli Media 2 .....	129
14. Data Hasil Validasi Tahap I Ahli Media .....	130
15. Data Hasil Validasi Tahap II Ahli Media .....	131
16. Instrumen Penilaian Pendidik .....	132
17. Angket Respon Peserta didik .....	136
18. Perhitungan Hasil Angket Peserta Didik Uji Skala Kecil .....	137
19. Perhitungan Hasil Angket Peserta Didik Uji Skala Besar .....	139
20. Silabus .....	142
21. Dokumentasi Penelitian .....	147



## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses pelatihan dan pengajaran, terutama diperuntukan kepada anak-anak dan remaja, baik di sekolah-sekolah maupun di kampus-kampus, dengan tujuan memberikan pengetahuan yang mengembangkan keterampilan-keterampilan.<sup>2</sup> Menurut undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional tersebut maka setiap satuan pendidikan yang berkewajiban menyelenggarakan proses pembelajaran yang bermutu dan berkualitas guna tercapainya tujuan pendidikan.

Dalam sudut pandang keagamaan, menuntut ilmu merupakan kewajiban bagi setiap manusia yang beriman agar memperoleh ilmu pengetahuan dalam rangka meningkatkan derajat kehidupan manusia. Sebagaimana firman Allah SWT dalam Al-Qur'an surat Al-Alaq ayat 1-5 merupakan ayat pertama yang diturunkan kepada nabi muhammad saw, sebagai utusan Allah di dunia dan sebagai rasul terakhir, adapun ayat tersebut sebagai berikut:

---

<sup>2</sup> Saidah, *Pengantar Pendidikan Telaah Pendidikan Secara Global Dan Nasional* (Jakarta; Rajawalipers, 2016), h. 1.

أَقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ٥

*Artinya : "Bacalah dengan (menyebut) nama tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan tuhanmu lah yang paling pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahui.( Q.S Al-Alaq: 1-5).*

Ayat diatas memerintah kepada manusia untuk selalu mempelajari, membaca, belajar, dan penelitian ilmiah terhadap pembuatan manusia itu sendiri. Dasar itulah yang membuat guru sebagai pendidik mempunyai tugas yang sangat besar, karena didalam sekolah pendidiklah yang diberi tugas untuk mengajar peserta didik. Dalam proses pembelajaran guru sebagai pengajar dan peserta didik sebagai subjek belajar diharapkan terdapat hubungan timbal balik dalam hal pengetahuan, kemampuan, sikap, agar proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan efektif dan efisien. Guru diharapkan dapat mengembangkan berbagai pengetahuan, misalnya metode, media, strategi dalam mengajar dan ilmu-ilmu lain yang dapat menunjang proses pembelajaran.

Guru diharuskan untuk mengikuti perkembangan kurikulum yang berlaku, perubahan kurikulum tersebut membuat guru harus mampu membuat pembelajaran lebih menarik. Terutama kurikulum yang dipakai saat ini yaitu kurikulum 2013 yang mengharuskan peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dari pada hanya mendengarkan penjelasan guru saja.



Pembelajaran tematik merupakan bagian dari kurikulum 2013. Pembelajaran tematik adalah suatu konsep pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada anak. Pembelajaran ini menggunakan tema-tema yang dekat dengan kehidupan peserta didik sehingga pembelajaran dapat lebih bermakna dengan peserta didik mencari sendiri dan menemukan apa yang akan mereka pelajari.<sup>3</sup>

Masih banyak guru yang menggunakan media yang sederhana seperti buku dan papan tulis yang menyebabkan tujuan pembelajaran kurang tercapai, ada banyak aspek yang mempengaruhi terlaksananya tujuan pembelajaran, salah satunya adalah aspek media pembelajaran. Dalam dunia pendidikan dibutuhkan terobosan-terobosan baru untuk menciptakan media yang bisa membuat pelajaran menjadi menyenangkan. Penerapan media pembelajaran dapat membantu pendidik memberikan pesan pembelajaran yang tepat sehingga membuat proses pembelajaran lebih efisien. Penerapan media pembelajaran yang cocok dapat membantu mengurangi masalah pembelajaran yang terjadi. Pemilihan media pembelajaran yang cocok harus sesuai berdasarkan karakteristik anak sekolah dasar. Media pembelajaran akan bermanfaat jika sesuai dengan target.

Penggunaan media yang kurang efektif mengakibatkan dampak pada peserta didik yang kurang aktif. Peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pelajaran dan cenderung lebih suka bermain dari pada memperhatikan pelajaran. Menurut pendapat Nursidik beberapa karakteristik

---

<sup>3</sup> Nurul Hidayah, "Pembelajaran Tematik Integratif Disekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 2 No. 2 (Juni 2015), h. 35.

peserta didik sekolah dasar yaitu senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang merasakan atau melakukan atau memperagakan sesuatu secara langsung<sup>4</sup>. Guru hendaknya mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk membantu peserta didik memahami materi yang diajarkan terutama dalam pembelajaran tematik yang mengharuskan peserta didik untuk lebih aktif mencari tahu materi itu sendiri dari pada diam dan hanya mendengarkan guru menjelaskan isi materi saja, untuk menangani masalah-masalah tersebut dibutuhkan media pembelajaran yang tepat agar peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran. Maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan, media permainan dirasa sangat tepat agar peserta didik lebih aktif dalam belajar, seperti media permainan monopoli.

Permainan monopoli adalah suatu permainan yang dimainkan lebih dari dua orang, permainan ini lebih menekankan pada menguasai. Maksudnya menguasai dalam permainan adalah menguasai materi-materi yang akan diajarkan oleh guru. Media permainan monopoli merupakan salah satu media yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi menyenangkan. Permainan monopoli digunakan sebagai media pembelajaran karena banyak peserta didik sudah mengetahui permainan tersebut. Sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih menyenangkan dan memperoleh banyak pengetahuan dan materi yang

---

<sup>4</sup> Dias Septi Indriani, "Keefektifan *Think Pair Share* Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS". *Jurnal of Elementary Education*, Vol. 3 No. 2 (2014), h. 22.

dipelajari.<sup>5</sup> Dengan penggunaan media monopoli diharapkan peserta didik akan lebih banyak beraktivitas dan pembelajaran akan menjadi lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Peserta didik diharapkan mempunyai keinginan sendiri untuk belajar maka secara tidak langsung akan timbul semangat belajar yang lebih tinggi dan dapat meningkatkan prestasi peserta didik.

Berdasarkan hasil *prasurvei* menggunakan lembar observasi yang ada dilampiran 1, peneliti juga menemukan kebutuhan akan media pembelajaran di MIN 1 Bandar Lampung. *Prasurvei* yang dilakukan peneliti Di MIN 1 Bandar Lampung pada kelas IV didapati bahwa bentuk media pembelajaran yang dipakai masih berbentuk buku paket, gambar-gambar, proyektor dan lainnya. Pemakaian media yang begitu umum membuat proses belajar mengajar tidak begitu aktif sebab media pembelajaran yang kurang menarik sehingga membutuhkan media pembelajaran yang baru juga lebih menarik untuk dapat meningkatkan motivasi belajar.

Pengambilan data juga dilakukan menggunakan metode wawancara yang lembar wawancaranya ada di lampiran 2, wawancara dengan guru kelas IV MIN 1 Bandar Lampung Ibu Elyza Nurwita, S.Pd mengatakan bahwa belum pernah melihat dan melakukan pengembangan media pembelajaran berupa permainan monopoli yang dapat digunakan sebagai petunjuk atau pedoman praktikum yang nantinya dapat menarik minat peserta didik untuk ikut aktif

---

<sup>5</sup> Siti Ulfaeni, dkk, "Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD". *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, Vol 4 No 2 (Desember 2017), h.138



dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada kelas IV di MIN 1 Bandar Lampung dan permainan monopoli ini dirasa bisa diterapkan dipembelajaran tematik.

Berkenaan dengan hal ini, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengembangan media yang dapat membantu proses belajar peserta didik. Media yang dapat digunakan peserta didik untuk bermain sambil belajar serta berlatih soal-soal sekaligus, yaitu permainan monopoli tematik pada tema 7 indahny keragaman di negeriku, yang bernuansa islami berbantu *ice breaking*. Pemilihan materi tematik pada tema 7 indahny keberagaman di negeriku ini berdasarkan pada isi materi yang tersaji pada tema tersebut dalam tema ini peserta didik diharapkan dapat mempunyai rasa toleransi yang besar terhadap keluarga, teman, guru, maupun masyarakat sekitarnya sehingga dapat menerapkan sikap tersebut terhadap keragaman yang ada di negara indonesia ini oleh sebab itu perlu dilakukan pembelajaran yang mendalam terhadap tema tersebut. Permainan ini juga dibantu dengan *ice breaking* yang bertujuan agar peserta didik tidak bosan dengan permainan monopoli ini, *ice breaking* merupakan sebuah kegiatan belajar yang dinamis, penuh semangat yang untuk memecah kebekuan dan membangkitkan motivasi belajar peserta didik sehingga terciptanya suatu kondisi belajar yang menyenangkan<sup>6</sup> dan bernuansa islami berarti bersifat keislaman dan juga memberikan nilai islam didalamnya.

---

<sup>6</sup> Ayu Novia Kurniasih dan Dedy Hidayatullah Alarifin, Penerapan Ice Breaking (Penyegar Pembelajaran) Untuk Meningkatkan Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII A MTs AN-NUR Pelopor Bandarjaya Tahun Pelajaran 2013/2014, Jurnal Pendidikan Fisika, Vol. III. No. 1. (Maret 2015), h. 28.

Media ini belum dikembangkan di MIN 1 Bandar Lampung. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Permainan Monopoli Bernuansa Islami Berbantu *Ice Breaking* Pada Peserta Didik Kelas IV”** Peneliti mengharapkan penelitian dan pengembangan media ini dapat menambah referensi media pembelajaran dan sumber media pembelajaran bagi para pelaku pendidikan di Indonesia.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan masih kurang optimal
2. Masih kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.
3. Belum dikembangkannya suatu media pembelajaran baru yang menarik.

## **C. Batasan Masalah**

Karena keterbatasan beberapa hal (kemampuan peneliti, waktu penelitian dan biaya penelitian) maka permasalahan yang terdapat didalam penelitian ini hanya dibatasi dengan:

1. Ruang lingkup yang akan diteliti yaitu pengembangan media pembelajaran berupa papan permainan.
2. Media pembelajaran hanya digunakan di tema 7 yaitu indahny keberagaman di negeriku

3. Media pembelajaran hanya digunakan di kelas IV
4. Bernuansa islami pada media permainan monopoli hanya dibatasi pada penggunaan ilustrasi yang bernuansa keislaman (visualisasi islami), serta mengaitkan permainan dalam sudut pandang agama.

#### **D. Perumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media permainan monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking* pada peserta didik kelas IV?
2. Bagaimana kelayakan media permainan monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking* pada peserta didik kelas IV?
3. Bagaimanakah respon pendidik dan peserta didik setelah menggunakan media permainan monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking* pada peserta didik kelas IV?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan Produk berupa media permainan monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking* pada peserta didik kelas IV.
2. Mengetahui kelayakan permainan monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking* pada peserta didik kelas IV.
3. Mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap media permainan monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking* pada peserta didik kelas IV.



## **F. Manfaat Penelitian**

Dikembangkannya media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu:

### **1. Manfaat teoritis**

Secara teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah wacana baru tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di MI/SD.

### **2. Manfaat Praktis**

a. Bagi Peneliti, dapat menambah pengetahuan dan sarana dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah terhadap masalah-masalah yang dihadapi di dunia nyata.

b. Bagi guru, diharapkan bisa meningkatkan media pembelajaran dan referensi dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menunjang aktivitas pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik, diharapkan melalui media pembelajaran ini peserta didik akan lebih tertarik kepada mata pelajaran yang diberikan, sehingga secara tidak langsung akan timbul semangat belajar yang lebih tinggi, peserta didik tidak akan merasa bosan dan akan merasa bahwa pembelajaran yang dilakukan menyenangkan dan peserta didik akan lebih banyak beraktivitas, sehingga pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih aktif.

d. Bagi Sekolah, diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah dan upaya sosialisasi

penggunaan media pembelajaran menggunakan permainan monopoli  
bernuansa islami berbantu *ice breaking* pada peserta didik.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media

Kata media secara etimologis berasal dari kata latin, yaitu medium yang artinya antara, dalam arti umum dipakai untuk melanjutkan alat komunikasi. Secara istilah, kata media menunjukkan segala sesuatu yang membawa atau menyalurkan informasi antar sumber dan penerima, seperti film, televisi, radio, alat visual yang diproyeksikan, barang cetakan dan lain-lain sejenis itu adalah media komunikasi untuk menyampaikan suatu pesan atau gagasan.<sup>7</sup>

Menurut Rohani mengatakan media sebagai sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara atau sarana dalam proses belajar.<sup>8</sup> Sedangkan menurut Gerlach dan Ely menyatakan media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.<sup>9</sup> Adapun Rumpak juga mengatakan media sebagai setiap bentuk peralatan yang biasanya dipakai untuk memindahkan informasi antara orang-orang .

##### 2. Pengertian Pembelajaran

---

<sup>7</sup> Ahmad Susanto, *Pengembangan pembelajaran IPS Di SD*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), h. 313.

<sup>8</sup> *Ibid.*

<sup>9</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali pers, 2014), h. 1.

Kata pembelajaran berasal dari kata belajar mendapatkan awalan “pem” dan akhiran “an” menunjukkan bahwa ada unsur dari luar (*eksternal*) yang bersifat “intervensi” agar terjadi proses belajar. Jadi pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh faktor *eksternal* agar terjadi proses belajar pada diri individu yang belajar. Menurut Gagne dan Briggs pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang mengandung makna setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu individu mempelajari sesuatu kecakapan tertentu.<sup>10</sup> Sedangkan menurut Sudjana pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi *edukatif* antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan. Adapun Menurut Hamalik, pembelajaran didefinisikan sebagai suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusia, material, fasilitas, kelengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>11</sup>

Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru dan peserta didik. Interaksi komunikasi ini dilakukan baik secara langsung dalam kegiatan tatap muka

---

<sup>10</sup> Karwano dan Heni mularsih, *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. (Depok: Rajawali Pers, 2017), h. 19-20.

<sup>11</sup> Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori Praktik dan Penilaian*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 22.



maupun secara tidak langsung menggunakan media, di mana sebelumnya telah menentukan model pembelajaran yang akan diterapkan tentunya.<sup>12</sup>

### 3. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Rossi dan Breidle media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.<sup>13</sup> Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran berhubungan dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara pendidik berperan sebagai penyampai informasi. Dalam hal ini guru seharusnya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran merupakan alat bantu proses belajar mengajar semua sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga bisa mendorong terjadinya proses belajar.<sup>14</sup>

Pengertian media pembelajaran didasarkan pada asumsi bahwa proses pendidikan atau pembelajaran identik dengan sebuah proses komunikasi. Di mana guru berperan sebagai pengantar pesan dan peserta didik sebagai penerima pesan. Pesan yang dikirimkan oleh guru berupa materi/isi pelajaran yang dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun nonverbal, proses ini

---

<sup>12</sup> *Ibid.*

<sup>13</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), h. 204.

<sup>14</sup> Akip Suhendra Dan Zaenaal Mustofa, "Media Pembelajaran Mengenal Bentuk Dan Warna Berbasis Multimedia Pada Ra Al A'raaf". *Jurnal Protekinfo* Vol. 1 No. 1 (September 2014), h. 1-2.

dinamakan *encoding*. Peneafsiran simbol-simbol komunikasi tersebut oleh peserta didik dinamakan *decoding*.<sup>15</sup>

#### 4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media yang digunakan dalam pembelajaran beraneka ragam. Seorang guru harus dapat memilih salah satu media pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan materi. Penggunaan atau pemilihan media harus disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Menurut Sanjaya mengelompokkan media pembelajaran menjadi sebagai berikut:<sup>16</sup>

- a. Media *auditif* yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki suara seperti radio, tape, recorder, kaset, piringan hitam, dan audio.
- b. Media *visual* yaitu media yang hanya bisa dilihat saja, tidak mengandung suara. Contohnya seperti film *slide*, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan beragam bentuk yang dicetak seperti media grafis dan lain-lain.
- c. Media *audio-visual* yaitu jenis media yang selain mengandung suara juga berisi unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide*, suara dan lain-lain.

---

<sup>15</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), h. 205.

<sup>16</sup> Rahmi Ouly dan Marwan Hamid, "Pengaruh Motivasi Belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Di MAN Peusangan". *Jurnal Sains Ekonomi dan Edukasi*, Vol. 4 No. 1 (April 2016), h. 4.

Berdasarkan berbagai pengelompokan jenis media jika dilihat dari segi perkembangan teknologi kedalam dua kategori luas yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi muktahir.<sup>17</sup>

- a. Pilihan media tradisonal yaitu (1) *Visual* diam yang terproyeksi meliputi: proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), *slider*, *filmstrips*. (2) *Visual* yang tak terproyeksikan meliputi: gambar, poster, foto, *charts*, grafis, diagram. (3) *Audio* meliputi: rekaman piringan, pita kaset. (4) *Visual* dinamis yang diproyeksikan meliputi: film, televisi, video. (5) Cetak meliputi: buku teks, modul, majalah ilmiah, lembaran lepas. (6) Permainan meliputi: teka-teki, simulasi, permainan papan.
- b. Pilihan media teknologi mutakhir yaitu (1) Media berbasis komunikasi meliputi: *telekonferen*, kuliah jarak jauh. (2) Media berbasis *microprosesor* meliputi: permainan komputer, sistem tutor *inteliijen*.

## 5. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Berikut ini adalah beberapa fungsi media pembelajaran:<sup>18</sup>

- a. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar, secara teknis, media pembelajaran sebagai sumber belajar dalam kalimat sumber belajar ini tersirat makna keaktifan yaitu sebagai penyalur,

---

<sup>17</sup> Atma Hidayat dan Muhajir, "Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V SD Siti Aminah Surabaya", *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, Vol. 3 No. 2. (2015), h. 221.

<sup>18</sup> Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra, " Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam". *CBSI Jurnal*, Vol. 3 No. 2 (2015), h. 79.

penyampai, penghubung dan lain-lain. Fungsi media sebagai sumber belajar adalah fungsi utama.

- b. Fungsi semantik adalah kemampuan media dalam menambahkan perbendaharaan kata yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami oleh peserta didik. Bahasa meliputi lambang (simbol) dari isi yakni pikiran atau perasaan yang keduanya telah menjadi totalitas pesan yang tidak dapat dipisahkan.
- c. Fungsi manipulatif ini didasarkan pada ciri-ciri umum yaitu kemampuan merekan, menyimpan, melestarikan, merekonstruksikan dan mentransportasikan suatu peristiwa atau objek. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan inderawi.
- d. Fungsi psikologis yang terdiri dari fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif, fungsi motivasi dan fungsi sosio-kultural.

Nasution menyatakan setidaknya terdapat enam manfaat penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, yaitu menambah kegiatan belajar peserta didik, menghemat waktu belajar, menyebabkan agar hasil belajar lebih permanen atau mantap, membantu peserta didik yang ketinggalan dalam pembelajaran, memberikan alasan yang wajar untuk belajar karena membangkitkan minat perhatian (motivasi) dan



aktivitas pada peserta didik dan memberikan pemahaman yang lebih tepat dan jelas.<sup>19</sup>

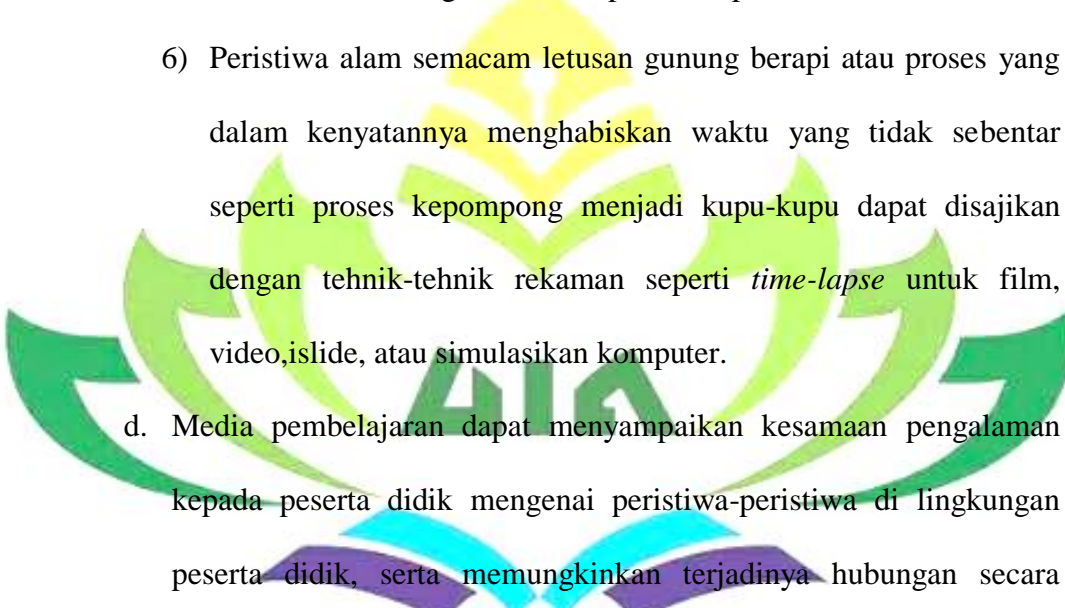
Beberapa manfaat efektif dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar sebagai berikut:<sup>20</sup>

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi sehingga dapat mempermudah, meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan menfokuskan perhatian peserta didik sehingga dapat membangkitkan semangat belajar, hubungan yang lebih langsung antar peserta didik dan lingkungannya, dan memungkinkan peserta didik belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minat peserta didik.
- c. Media pembelajaran dapat menangani keterbatasan indera ruang, dan waktu:
  - 1) Objek atau benda yang sangat besar untuk ditampilkan secara langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, dan model.
  - 2) Objek atau benda yang sangat kecil yang tidak terlihat oleh indera dapat disajikan dengan dukungan mikroskop, film, silde, atau gambar.

---

<sup>19</sup> Yulia Siska, *Pembelajaran Ips Di SD/MI*. (Yogyakarta: Garudhawaca, 2018), h. 318.

<sup>20</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 29-30.

- 
- 3) Peristiwa langka yang berlangsung di masa lalu atau berlangsung sekali dalam puluhan tahun dapat dimunculkan melalui rekaman video, film, foto, slide disamping secara verbal.
  - 4) Objek atau proses yang sangat sulit seperti peredaran darah dapat dimunculkan secara nyata lewat film, gambar, slide atau tiruan komputer.
  - 5) Peristiwa atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film dan video.
  - 6) Peristiwa alam semacam letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyatannya menghabiskan waktu yang tidak sebentar seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan tehnik-tehnik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, islide, atau simulasikan komputer.
- d. Media pembelajaran dapat menyampaikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik mengenai peristiwa-peristiwa di lingkungan peserta didik, serta memungkinkan terjadinya hubungan secara langsung kepada guru, masyarakat, dan lingkungannya, contohnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

## **6. Karakteristik Media Pembelajaran**

Gerlach dan Ely mengemukakan tiga karakteristik media berdasarkan petunjuk penggunaan media pembelajaran dimana guru tidak mampu untuk mengantisipasi kondisi pembelajaran dimana guru tidak mampu

atau kurang efektif dapat melakukannya. Ketiga karakteristik atau ciri media pembelajaran tersebut yaitu :<sup>21</sup>

- a. Ciri fiksatif, yang menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.
- b. Ciri manipulative, yaitu kemampuan media untuk mentransformasikan suatu objek, kejadian atau proses dalam mengatasi masalah, ruang dan waktu.
- c. Ciri distributif, yang menggambarkan kemampuan media mentransportasikan objek atau kejadian melalui ruang dan secara bersamaan kejadian itu disajikan kepada sejumlah besar peserta didik, diberbagai tempat, dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut.

Menurut Arif S. Sardiman dan kawan-kawan mengklarifikasikan media menjadi empat kelompok berdasarkan teknologi yaitu media grafis, media audio, media proyeksi diam dan media permainan dan simulasi. Masing masing kelompok media tersebut memiliki karakteristik yang khas dan berbeda satu dengan yang lainnya. Karakteristik dari masing-masing kelompok media tersebut antara lain:<sup>22</sup>

- a. Media grafis

---

<sup>21</sup> Ismail Darimi, "Teknologi Informasi Dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif", *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, Vol 1 No. 2, (Oktober 2017), h. 116.

<sup>22</sup> *Ibid.* h.118.

Pada dasarnya semua jenis media dalam kelompok ini membuat penyampaian pesan melalui simbol-simbol visual yang melibatkan rangsangan indra penglihatan. Karakteristik yang dimiliki, yaitu: bersifat konkret, bisa mengatasi batasan ruang dan waktu, dapat memperjelas suatu masalah dalam bagian masalah apa saja dan pada jenjang usia berapa saja, ekonomis harganya dan mudah memperolehnya serta memakainya, terkadang mempunyai ciri abstrak (pada jenis media diagram), merupakan ringkasan visual suatu proses, terkadang menggunakan simbol-simbol verbal (pada jenis media grafik), dan mengandung pesan yang bersifat interpretatif.

b. Media audio

Hakikat dari macam-macam media dalam kelompok ini adalah berbentuk pesan yang disampaikan atau dituangkan kedalam simbol-simbol auditif (verbal atau nonverbal), yang melibatkan rangsangan indra pendengaran secara umum, media audio mempunyai karakteristik atau ciri-ciri sebagai berikut: dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (mudah dipindahkan dan jangkauannya luas), pesan atau program bisa direkam dan diputar lagi sesukanya, bisa mengembangkan daya khayal dan merangsang keterlibatan aktif pendengarnya, dapat memecahkan masalah kelemahan guru, sifat komunikasinya hanya satu arah, sangat sesuai untuk pengajaran musik dan bahasa, dan pesan atau informasi maupun program terkait dengan jadwal siaran (pada jenis media radio).



c. Media proyeksi diam

Beberapa jenis media yang termasuk kelompok ini membutuhkan alat bantu (misal, proyektor) dalam penyampaian. Ada saatnya media ini hanya disajikan dengan penampilan visual saja atau disertai rekaman audio. Karakteristik umum media ini, yaitu pesan yang sama bisa disebarkan ke seluruh peserta didik secara bersamaan, penyajiannya berada dalam pemantauan guru, cara penyampaian praktis, bisa mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indra, menyajikan objek-objek secara tidak bergerak (pada media dengan penampilan visual saja), sering kali dalam penyajiannya membutuhkan ruang gelap, lebih mahal dari kelompok media grafis, cocok untuk mengajarkan keterampilan tertentu, sesuai untuk belajar secara kelompok atau perorangan, praktis dipakai untuk semua ukuran ruangan kelas, dapat menyajikan teori dan praktik secara terpadu, menggunakan teknik-teknik warna, animasi, gerak pelan untuk menampilkan objek/kejadian tertentu (terutama pada jenis media film) dan media film lebih nyata bisa diulang-ulang, dijeda, dan sebagainya sesuai dengan kebutuhan.

d. Media Permainan dan Simulasi

Ada beberapa sebutan lain untuk kelompok media pembelajaran ini, misalnya simulasi dan permainan peran, atau permainan simulasi. walaupun berbeda-beda, semuanya dapat dikelompokkan ke dalam satu sebutan yaitu permainan. Ciri atau karakteristik dari media ini,

yaitu: mengaitkan pembelajaran secara aktif dalam proses belajar, tugas pengajar tidak begitu terlihat tetapi yang menonjol adalah kegiatan interaksi antar pelajar, dapat memberikan umpan balik langsung, mengharuskan penerapan konsep-konsep atau tugas-tugas kedalam situasi nyata di masyarakat, memiliki sifat lentur karena dapat dipakai untuk berbagai tujuan pembelajaran dengan mengganti alat dan persoalannya sedikit saja, dapat mengatasi keterbatasan pelajar yang sulit belajar dengan metode tradisional dan dalam penyajiannya mudah dibuat serta diperbanyak.

## **7. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Prinsip-prinsip pemilihan dan penggunaan media menurut Brown lewin & Harcleord yaitu sebagai berikut:<sup>23</sup>

- a. Belum ada satu pun media, metode dan pengalaman yang paling efektif untuk mengajar.
- b. Pemanfaatan media itu sesuai dengan tujuan utama pembelajaran.
- c. Perlu memahami secara lengkap kesesuaian antara isi dan tujuan utama program.
- d. Media perlu mempertimbangkan kesesuaian antara pemakaiannya dan cara pembelajaran yang dipilih.
- e. Penentuan media itu sendiri jangan tergantung pada pemilihan media tertentu saja.

---

<sup>23</sup> Ali Mudrofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori Ke Praktik* (Jakara: Rajawali Press, 2017), h.150-151

- f. Media yang paling baik sekalipun jika tidak digunakan secara baik akan berdampak kurang baik atau media tersebut digunakan dalam lingkungan yang kurang baik.
- g. Pengalaman, keinginan dan kemampuan individu menurut gaya belajar dapat berpengaruh terhadap hasil penggunaan media.
- h. Sumber-sumber dan pengalaman belajar bukanlah hal yang berhubungan baik dan buruk tetapi sumber dan pengalaman belajar ini berkaitan dengan hal nyata maupun abstrak.

Menurut Wilkinson, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran yakni:<sup>24</sup>

- a. Tujuan, Media yang dipilih hendaknya menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Tujuan yang ditentukan ini adalah kriteria yang paling cocok, sedangkan tujuan pembelajaran yang lain merupakan kelengkapan dari kriteria utama.
- b. Ketepatangunaan, Jika materi yang akan dipelajari adalah bagian-bagian yang penting dari suatu benda, maka gambar seperti bagan dan *slide* dapat digunakan. Apabila yang dipelajari adalah aspek-aspek yang menyangkut gerak, maka media film atau video akan lebih tepat. Wilkinson menyatakan bahwa penggunaan bahan-bahan yang bervariasi dapat menghasilkan dan meningkatkan pencapaian akademik yang tinggi.

---

<sup>24</sup> Syafruddin Nurdin dan Adrianтони, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2016), h. 123-125.

- c. Kondisi peserta didik, Media akan efisien digunakan apabila tidak membedakan antar individu peserta didik. Misalnya, jika peserta didik tergolong tipe auditif/visual jika peserta didik yang tergolong auditif dapat belajar dengan media visual dari peserta didik yang tergolong visual dapat juga belajar dengan menggunakan media auditif.
- d. Ketersediaan, meskipun suatu media dinilai sangat tepat agar mencapai tujuan pembelajaran, media tersebut tidak dapat dipakai bila tidak tersedianya media tersebut. Menurut Wilkinson, media adalah alat mengajar dan belajar, peralatan tersebut harus tersedia saat dibutuhkan untuk memahami keperluan peserta didik dan guru.
- e. Biaya, Biaya yang dikeluarkan agar mendapatkan dan memakai media, hendaknya benar-benar seimbang dengan hasil yang akan dicapai.

Dalam hubungannya dengan pemilihan media pembelajaran, media harus serasi dengan kegunaannya, kriteria yang paling pokok adalah media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai. Sebagai contoh, jika tujuan atau kompetensi peserta didik bersifat menghafalkan kata-kata tentunya media audio yang cocok untuk digunakan. Jika tujuan atau kompetensi yang dicapai bersifat mengetahui isi bacaan maka media cetak yang lebih cocok digunakan. Jika tujuan pembelajaran bersifat motorik (gerak dan aktivitas), maka



media film dan video dapat dipakai. Disamping itu, ada kriteria lainnya yang bersifat menyempurnakan.

## 8. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah suatu usaha penyusunan program media yang lebih tertuju pada perencanaan media. Media yang akan ditampilkan atau digunakan dalam proses belajar mengajar terlebih dahulu direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sehingga pengembangan ini bertujuan untuk menyempurnakan kembali media yang diterapkan agar lebih sempurna. sempurna dari sisi desain, karakteristik serta dapat mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran.<sup>25</sup>

Secara garis besar kegiatan pengembangan media pembelajaran terdiri atas tiga langkah besar yang harus dilalui, yaitu kegiatan perencanaan, produksi dan penilaian. sementara itu, dalam rangka melakukan desain atau rancangan pengembangan program media. Arief sadirman, dkk, memberikan urutan langkah-langkah yang harus diambil dalam pengembangan program media menjadi 6 (enam) langkah yaitu Menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, merumuskan tujuan instruksional (*Instructional objective*) dengan operasional dan khas, merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung

---

<sup>25</sup> Inesa Wijaya Dan Lusya Rahmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Media Studio Pada Mata Pelajaran Perakayasaan Sistem Audio Di SMKN 3 Surabaya". *Jurnal Pendidikan Tehnik Elektro*, Vol. 4 No 3. (2015), h. 958

tercapainya tujuan, mengembangkan alat pengukuran keberhasilan, menulis naskah media dan mengadakan tes dan revisi.<sup>26</sup>

## **B. Permainan Monopoli**

### **1. Pengertian Permainan**

Permainan merupakan sarana bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak diketahui sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak bisa diperbuatannya sampai mampu melakukannya. Bermain merupakan aktifitas yang menyenangkan. Bermain sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Dengan bermain mereka dapat mengembangkan emosi, fisik, dan pertumbuhan kognitifnya.<sup>27</sup>

Bermain untuk anak mempunyai nilai dan ciri yang berguna dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Menurut pendapat Soetoto Ponjopoetro mengutarakan bahwa bermain adalah kegiatan bergerak yaitu tidak saja bergerak secara fisik/jasmani tetapi juga gerakan (getaran) jiwa/rohani.<sup>28</sup>

### **2. Pengertian Permainan Monopoli**

Pada 1904, Elizabeth Magie memperkenalkan sebuah permainan bernama *The Landlord's Game* inilah cikal bakal permainan monopoli. Sayangnya permainan ini tak berkembang dan tak ada yang memproduksinya secara luas. Pada tahun 1910, sebuah perusahaan di New

---

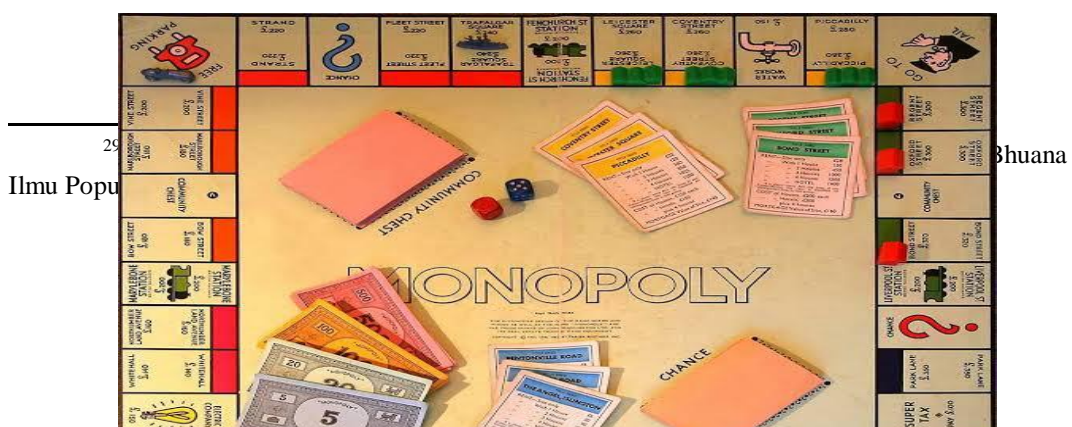
<sup>26</sup> Syafruddin Nurdin dan Adriantoni, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2016), h.122.

<sup>27</sup> Yudesta Erfaylana, “ Aktivitas Bermain Dan Perkembangan Jasmani Anak”, *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol 3 No. 2 (Juni, 2016), h. 158.

<sup>28</sup> Oktaria Kusumawati, “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah”, *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol.4 No. 2 (Oktober, 2017), h. 130.

York bernama *The Economic Company* mulai memproduksinya. Setelah itu pada tahun 1914 sebuah perusahaan bernama *The Newble Game Company* di Inggris memproduksinya dengan nama *Brer Fox an'brer Rabbit*. Permainan ini semakin berkembang. Salah satu variasi permainan ini adalah *Auction Monopoly* yang disingkat menjadi *Monopoly*. Permainan inilah yang akhirnya dikenal sekarang.

Permainan ini biasa dimainkan oleh dua orang hingga enam orang. Masing-masing pemain diberikan modal uang dengan jumlah yang sama. Pemain pertama harus melempar sepasang dadu dan melangkah sesuai jumlah angka dadu yang keluar. Pemain dapat membeli petak tanah yang tidak memiliki pemiliknya. Dia bisa mendirikan rumah dan hotel disana pada putaran selanjutnya. Bila ada yang berhenti dirumah atau hotelnya, pemain lain itu wajib membayar uang sewa sesuai dengan penjelasan yang tercantum di kartu. Jika pemain berhenti di kotak “dana umum” atau “kesempatan”, dia harus mengambil kartu yang tersedia ditengah papan, lalu mengikuti instruksi yang ada. Permainan ini memakan waktu yang cukup lama. pemenangnya adalah pemain yang memiliki jumlah uang paling banyak.<sup>29</sup> Tujuan akhir dari permainan monopoli ini adalah menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan penukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan.



**Gambar 2.1 Papan Permainan Monopoli**

### **3. Pengertian monopoli pembelajaran**

Monopoli pembelajaran adalah sebuah sarana edukatif, di mana dimainkan oleh dua orang atau lebih. Tujuan utama dari permainan monopoli pembelajaran ini pada hakikatnya sama dengan permainan monopoli biasanya yaitu menguasai, maksudnya menguasai ilmu pengetahuan di dalam permainan monopoli tersebut dengan cara menjawab pertanyaan yang telah disediakan<sup>30</sup> Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media monopoli pembelajaran yang bernuansa islami berbantu *ice breaking* pada peserta didik kelas IV. Media ini dirancang dengan materi pembelajaran yang ada didalam buku kelas 4 di tema 7 indahny keberagaman di negeriku yang saya ambil dalam penelitian ini hanya subtema 1 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku. permainan monopoli pembelajaran ini terdiri dari papan berisi kolom atau petak yang di dalamnya mengandung muatan informasi dan

---

<sup>30</sup> Dias Hendyanto Dwiputra, “*Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Penggolongan Hewan Untuk Siwa Kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 1 Siduadi Sleman*”. (Skripsi Program Sarjana Pendidikan Univeritas Negeri Yogyakarta, 2016), h. 19.

sisipan pertanyaan untuk dijawab peserta didik. Permainan monopoli ini juga menggunakan dadu, kartu sanksi, kartu ujian, kartu kejutan, poin yang berbentuk koin dan maskot, untuk maskotnya adalah peserta didik itu sendiri.

Pada permainan monopoli pembelajaran ini, pemenang akan ditentukan melalui seberapa besar pemain mengumpulkan poin dengan waktu permainan yang ditetapkan oleh guru. Jika petak tersebut sudah dimiliki oleh pemain lain dan ada salah satu pemain yang berhenti di petak tersebut, maka pemain tersebut wajib menjawab pertanyaan yang telah disediakan jika pemain bisa menjawab pertanyaan maka pemain tersebut mendapatkan poin dari bank sesuai yang tertera di kartu hak milik tetapi jika pemain tidak dapat menjawab pertanyaan tersebut maka wajib membayar uang sewa yang telah ditetapkan di kartu hak milik, total uang sewa yang dibayar setiap petak berbeda-beda.

#### **4. Peralatan yang dibutuhkan**

- a. Bidak-bidak yang mewakili pemain
- b. Dua buah dadu bersisi enam.
- c. Point monopoli
- d. 19 rumah-rumahan dari plastik.
- e. Kartu dana umum yang diganti menjadi kartu ujian yang berisi soal soal dari materi tersebut.



- f. Kartu kesempatan yang diganti menjadi kartu kejutan yang berisi *ice breaking* agar peserta didik tidak jenuh dalam memainkan monopoli tersebut.
- g. Kartu sanksi yang berisi hukuman.
- h. Papan monopoli yang terdiri dari kompleks-kompleks daerah yang diganti menjadi gambar-gambar yang sesuai dengan materi.

## **5. Peraturan Permainan Monopoli**

Pemain melempar dadu secara bergantian untuk bisa memindahkan pion. Kotak-kotak yang ada dalam papan permainan adalah tujuan dari pion dijalankan. Pion melangkah dari sisi kotak ke kotak lain sesuai jumlah angka yang ditunjukkan dadu. Peraturan pada permainan ini lebih jelasnya akan dituliskan pada lembar petunjuk peraturan permainan.

## **6. Kekurangan dan kelebihan media monopoli pembelajaran**

Dalam penggunaan ini, tentunya ada kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh media monopoli pembelajaran. kelebihan media monopoli pembelajaran ini yaitu menarik keinginan peserta didik untuk belajar, membuat peserta didik lebih aktif dalam belajar, komunikasi antara peserta didik lebih diutamakan, dan mudah dimainkan peserta didik. Sedangkan kekurangan media monopoli pembelajaran ini yaitu membutuhkan waktu yang lama, apabila ingin memakai materi lainnya perlu membuat ulang semua medianya dan hanya dapat dimainkan untuk peserta didik kelas IV

ditema 7 Indahnya keberagaman di negeriku subtema 1 Keragaman suku bangsa dan agama di negeriku.

### C. Media Bernuansa Islami

Menurut Suroso menyatakan bahwa media pembelajaran bernuansa islami merupakan bentuk penguatan konsep yang dipelajari sehingga memiliki nilai ganda dalam pencapaian tujuan belajar. Pembelajaran ini menghasilkan penguasaan nilai praktis dan diperoleh nilai-nilai intelektual, sosiopolitik, pendidikan, dan nilai religi yang sangat penting untuk pembentukan sikap manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa.<sup>31</sup> Bernuansa islam yang dimaksud adalah pola pelajaran yang dilakukan untuk pemberian nilai keislaman pada pembelajaran, materi dan soal. Mimi Hariyanti mengungkapkan hal yang berkaitan dengan bernuansa islam dalam langkah-langkah strategi pembelajaran diantaranya yaitu: selalu menyebut nama allah, penggunaan istilah islam, ilustrasi visual yang islam, aplikasi atau contoh-contoh, menyisipkan ayat atau hadist yang relevan, jaringan topik, penelusuran sejarah.<sup>32</sup> Langkah-langkah pembelajaran yang berkaitan dengan bernuansa islam diantaranya yaitu: memulai pembelajaran dengan membaca *Basmallah* dan diakhiri dengan membaca *Hamdallah* dengan tujuan agar banyak mengingat Allah SWT, dan penggunaan angka Arab, penggunaan gambar-gambar islami, menyisipkan ayat-ayat yang sesuai

---

<sup>31</sup> Shoklikatun Khasanah”Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Pendidikan Nilai Islam Pada Pokok Bahasan Himpunan Di Mts Nergeri Mlijon Klaten” (Skripsi Program Studi Pendidikan Matematika, 2015), h. 9.

<sup>32</sup> Mimi Hariyani, Strategi Pembelajaran Matematika Madrasah Ibtidaiyah Berintegrasi Nilai-Nilai Islam, Dosen Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Suska Riau, Vol. 12 No. 2. (Desember, 2013), h.153.

dengan materi. Adapun beberapa contoh ayat-ayat yang berkaitan dengan materi tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku sebagai berikut:

**1. Q.S Al-Hujarat ayat 13**

.....وَجَعَلْنَكُمْ سُوءَ بِلَاةٍ وَقَبَائِلَ لِيَتَعَارَفُوا ۚ ١٣

13. dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal.

Potongan ayat diatas menjelaskan tentang persaudaraan islam berlaku untuk seluruh umat manusia tanpa dibatasi oleh bangsa, warna kulit, kekayaan dan wilayah melainkan didasari oleh ikatan aqidah.

**2. Q.S Ar-Rum Ayat 22**

وَمِنْ ءَايَاتِهِ خَلْقُ السَّمٰوٰتِ وَاَلْاَرْضِ وَاخْتِلَافُ اَلْسِنَتِكُمْ وَاَلْوَنِكُمْ  
اِنَّ فِيْ ذٰلِكَ لَآيٰتٍ لِّلْعٰلَمِيْنَ ٢٢

22. Dan di antara tanda-tanda kekuasaan-Nya ialah menciptakan langit dan bumi dan berlain-lainan bahasamu dan warna kulitmu. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang mengetahui.

Kandungan ayat diatas menjelaskan tentang tanda-tanda kekuasaan dan kebesaran Allah yaitu penciptaan langit dan bumi, sebagai peristiwa yang luar biasa besarnya dan sangat teliti dan cermat. Kebesaran allah tidak hanya berada di langit dan di bumi saja. Tetapi kebesaran Allah juga dapat terlihat pada bahasa-bahasa yang dipergunakan makhluk ciptaan-Nya.

Contohnya negara Indonesia, negara Indonesia memiliki 746 bahasa daerah yang teridentifikasi. Keragaman bahasa menambah kekayaan budaya Indonesia, untuk mempertahankan keragaman budaya bangsa Indonesia, sudah sepatutnya kita melestarikannya dengan cara mempelajari bahasa daerah sendiri.

### 3. Q.S Al-Kafirun ayat 6

لَكُمْ دِينُكُمْ وَلِيَ دِينِ ٦

6. Untukmu agamamu, dan untukkulah, agamaku"

Kandungan ayat diatas berisi tentang ajaran toleransi untuk tidak memaksa orang lain dalam aqidah dan beribadah. Bagi seseorang adalah agama sebagaimana pilihannya dan semua akan mendapatkan balasan sesuai dengan pilihan tersebut. Contohnya di Indonesia yang memiliki 6 agama yaitu islam, kristen protestan, kristen katolik, buddha, hindu dan kong hu cu kita sebagai sesama umat beragama harus saling bertoleransi.

### 4. Doa Ketika Hujan Turun

اللهم صيبا نافعا

Allahumma Shayyiban Naafi'an

Artinya: Ya Allah, turunkanlah pada kami hujan yang bermanfaat.

### 5. Q.S Maryam Ayat 25

وَهَزِيَ إِلَيْكَ بِجَذْعِ النَّخْلَةِ نُسُقُطُ عَلَيْكَ رَطْبًا جَنِيًّا ٢٥

25. Dan goyanglah pangkal pohon kurma itu ke arahmu, niscaya pohon itu akan menggugurkan buah kurma yang masak kepadamu

Kedua doa dan ayat diatas menjelaskan tentang contoh gaya yaitu gaya gravitasi, gaya gravitasi adalah gaya yang diakibatkan oleh gaya tarik menarik bumi terhadap segala benda dipermukaan bumi. Adanya gaya gravitasi menyebabkan kita tetap dapat berdiri diatas permukaan bumi dan tidak melayang-layang diudara. contohnya buah kurma jatuh dari pohonnya, hujan dari langit akan jatuh ke tanah, kertas yang dilempar perlahan-lahan akan jatuh ketanah, mobil yang berjalan tidak melayang, buah yang jatuh selalu menuju ketanah dan saat tidur kita tetap berada di permukaan bumi, tidak melayang keluar angkasa.

#### 6. Q.S Al-Maidah Ayat 2

... وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ  
وَالْعُدْوَانِ ۚ ..... ٢

2. Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran.

Kandungan ayat diatas tentang sesama manusia harus tolong menolong dalam berbuat kebaikan. contohnya apabila ada seseorang yang mengalami musibah kita wajib membantunya dan larangan untuk tolong menolong dalam berbuat dosa contohnya tolong menolong saat ulangan, membantu teman dengan cara mencontekkan jawaban.



#### **D. Ice Breaking**

##### **1. Pengertian Ice Breaking**

Istilah *ice breaker* berasal dari dua kata asing, yaitu *ice* yang berarti es yang memiliki sifat kaku, dingin dan keras, sedangkan *breaker* berarti memecahkan. Artinya harfiah *ice breaker* adalah “pemecahan es” Jadi *ice breaker* bisa diartikan sebagai usaha untuk memecahkan atau mencairkan suasana yang kaku seperti es agar menjadi lebih nyaman mengalir dan santai.<sup>33</sup>

Menurut Syam Mahmud menjelaskan definisi *ice breaking* adalah suatu aktivitas kecil dalam suatu kegiatan yang bertujuan agar individu mengenal yang lain dan merasa nyaman dengan lingkungan barunya. Kegiatan ini biasanya berupa suatu *games* atau permainan humor, kegiatan berupa informasi, pencerahan atau juga dalam bentuk permainan sederhana<sup>34</sup> dan menurut Hidayatullah dan Istyawati menyatakan bahwa *ice breaking* dibutuhkan untuk menyegarkan suasana belajar, menghilangkan kejenuhan pada peserta didik dan membangkitkan semangat belajar peserta didik, karena pada saat itu peserta didik mengalami kejenuhan dan merasa bosan terhadap pelajaran sehingga membutuhkan penyegaran untuk mengembalikan potensi atau kemampuan dalam menangkap pelajaran dengan baik. Jadi *ice breaking* merupakan

---

<sup>33</sup> Fatwal Harsyad, “Studi Kompirasi Penggunaan *Ice Beraking* dan *Brain Gym* Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 21 Makassar”.(Skripsi UIN Alauddin Makassar, 2016), h. 18.

<sup>34</sup> Muhammad Ilham Bakhtiar,”Pengembangan Video Ice Breaking Sebagai Media Bimbingan Konseling Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial”, *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling*, Vol.1, No.2, (Desember, 2015), h. 152.

sebuah aktivitas belajar yang aktif, penuh semangat berguna untuk memecahkan kebekuan dan membangkitkan motivasi belajar peserta didik maka terciptanya suatu keadaan belajar yang menyenangkan.<sup>35</sup>

## 2. Manfaat *Ice Breaking*

Ada beberapa manfaat melakukan aktivitas *ice breaking*, diantaranya adalah menghilangkan kebosanan, kejenuhan, kecemasan, dan kelelahan karena bisa keluar sementara dari rutinitas pelajaran dengan melakukan aktivitas gerak bebas dan ceria, juga manfaat lain seperti:<sup>36</sup>

- b. Melatih berpikir secara kreatif dan luas peserta didik.
- c. Menumbuhkan dan mengoptimalkan otak dan kreativitas peserta didik.
- d. Membiasakan peserta didik berinteraksi dalam kelompok dan bekerja sama dalam satu kelompok.
- e. Melatih berpikir sistematis dan kreatif untuk menyelesaikan masalah.
- f. menambah rasa percaya diri.
- g. Melatih menentukan strategi secara matang.
- h. Melatih daya cipta dengan bahan yang seadanya.
- i. Merekatkan hubungan interpersonal yang renggang.
- j. Melatih untuk menghargai orang lain.
- k. Memperkuat konsep diri.

---

<sup>35</sup> Ayu Novia Kurniasih Dan Dedy Hidayatullah Alarifin, “Penerapan Ice Breaking (Penyegar Pembelajaran) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII A Mts AN-NUR Pelapor Bandarjaya Tahun Pelajaran 2013/2014”, *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol.III. No. 1 (Maret, 2015), h. 28.

<sup>36</sup> Fatwal Harsyad, dkk, “ Studi Komparasi Penggunaan Ice Breaking Dan Brain Gym Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 21 Makassar”, *Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, Vol. 4 No. 2, (Desember 2016), h. 190.

- l. Melatih jiwa kepemimpinan.
- m. Melatih bersikap ilmiah.
- n. Melatih mengambil keputusan dan tindakan.

Berdasarkan beberapa manfaat diatas maka dijelaskan bahwa *ice breaking* digunakan dalam pembelajaran agar pembelajaran tidak monoton dan tidak membosankan bagi peserta didik.

### 3. Ragam Tehnik *Ice Breaking*

Ada beberapa tehnik yang dilakukan dalam *ice breaking*, diantaranya:<sup>37</sup>

- a. Tepuk tangan

Menepuk tangan merupakan kegiatan yang cukup mudah dan langsung bisa diterapkan tanpa perlu persiapan yang rumit dan panjang.

- b. Senam/gerak

Menggerakkan tangan, kaki atau organ tubuh lain secara bergantian atau bersamaan, secara sederhana mudah dilakukan, tidak terlalu menguras tenaga atau memeras keringat, tidak membahayakan dan mengandung unsur kegembiraan.

- c. Menyanyi

---

<sup>37</sup> Moh Fatih Luthfi, “ Pembelajaran Menggairahkan dengan *Ice Breaking*”, *Jurnal Studi Islam* Vol. 1 No.1, (Juni 2014), H. 28-29.

Menyanyi, nasyid atau langgam merupakan kegiatan yang disukai banyak orang mulai anak-anak hingga dewasa. Menyanyi membuat suasana kelas menjadi ceria kembali. Guru sedikit berkreasi, mengubah (bukan merusak) syair lagu yang sedang familiar tanpa mengganti nada dan tentunya dikemas secara mendidik.

d. Permainan

*Games* atau permainan dalam *ice breaking* adalah kegiatan simulasi yang melibatkan audien/peserta didik mencerminkan suatu hikmah atau teladan tertentu.

e. Bercerita

Bercerita merupakan kegiatan menyampaikan suatu kisah, baik yang nyata berdasarkan kenyataan atau yang bersifat fiksi yang mengandung hikmah atau teladan.

f. Teka-teki atau tebakan

Teka-teki, tebakan dan kuiz adalah kegiatan yang merangsang rasa ingin tahu peserta didik serta membangun kreativitas peserta didik dalam membuat jawaban permasalahan dari sisi yang unik. Kegiatan ini melibatkan kognisi lebih kuat karena dituntut menjawab .

g. Kalimat indah dan bermakna

Menyajikan kata-kata atau kalimat yang inspiratif, positif dan memotivasi pembelajaran yang berisi hikmah dan teladan.

h. Film

Pemutaran film yang positif, inspiratif, dan memotivasi peserta didik dapat dilakukan oleh guru dalam mengisi kebosanan atau kejenuhan suasana kelas.

#### 4. Syarat-Syarat *Ice Breaking*

Syarat-syarat *Ice Breaking* didalam kelas yang berfungsi mengembalikan peserta didik kembali ke zona alfa adalah:<sup>38</sup>

- a. *Ice Breaking* dilakukan dalam waktu singkat, makin singkat makin baik.
- b. *Ice Breaking* diikuti seluruh peserta didik
- c. Guru dapat menjelaskan dengan singkat *teaching-point* atau maksud *ice breaking* dalam waktu tidak terlalu lama agar peserta didik dapat mengetahui apa manfaat melakukan aktifitas tersebut.
- d. Apabila target sudah terpenuhi yaitu peserta didik sudah kembali senang, segera kembali ke materi pelajaran.

#### E. Tema Indahnnya Keragaman di Negeriku

##### 1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik atau pembelajaran terpadu adalah suatu konsep pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada anak. Dalam model ini guru harus mampu membangun bagian keterpaduan melalui satu tema. Pembelajaran tematik sangat menuntut kreatifitas guru dalam memilih dan

---

<sup>38</sup> Fatwal Harsyad, dkk, "Studi Kompilerasi Penggunaan *Ice Beraking* dan *Brain Gym* Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 21 Makassar, *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, Vol. 4, No 2 (Desember, 2016), h. 190.



mengembangkan tema pembelajaran. Kreatifitas guru dalam memilih dan mengembangkan tema pembelajaran. Tema yang dipilih hendaknya diangkat dari lingkungan kehidupan peserta didik, agar pembelajaran menjadi hidup dan tidak kaku.<sup>39</sup>

Menurut Depdiknas yang dimaksud dengan pembelajaran tematik pada dasarnya adalah merupakan model pembelajaran terpadu dengan menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang utuh dan menyeluruh sehingga dapat mengembangkan aspek pengetahuan, sikap serta keterampilan oleh peserta didik. Pembelajaran ini menggunakan tema-tema yang dekat dengan kehidupan peserta didik, sehingga pembelajaran dapat lebih bermakna dengan peserta didik mencari sendiri dan menemukan apa yang akan mereka pelajari.<sup>40</sup>

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan strategi pembelajaran yang diterapkan bagi anak sekolah dasar. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik menyediakan keluasaan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak pada peserta didik untuk memunculkan dinamika dalam

---

<sup>39</sup> Nurul Hidayah, "Pembelajaran Tematik Integratif Disekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 2 No. 2 (Juni 2015), h. 35.

<sup>40</sup> *Ibid*, h. 35-36.

pendidikan. Sesuai dengan tahapan perkembangan anak, karakteristik cara anak belajar, konsep belajar dan pembelajaran bermakna, maka kegiatan pembelajaran bagi anak kelas awal di SD/MI sebaiknya dilakukan dengan pembelajaran tematik.<sup>41</sup>

## 2. Tema Indahnya Keragaman di Negeriku

Pemilihan materi tematik pada tema 7 indahnya keberagaman di Negeriku ini berdasarkan pada isi materi yang tersaji pada tema tersebut dalam tema ini peserta didik diharapkan dapat mempunyai rasa toleransi yang besar terhadap keluarga, teman, guru, maupun masyarakat sekitarnya sehingga dapat menerapkan sikap tersebut terhadap keragaman yang ada di negara indonesia ini. Peneliti mengintegrasikan tema indahnya keragaman di Negeriku sub tema 1 pembelajaran 1 sampai 6. Pada sub tema 1 dalam tema ini terdapat 5 muatan mata pelajaran yakni Bahasa Indonesia, IPS, IPA, SBDP, PPKn. Berikut tabel kompetensi dasar (KD) dibawah ini:

**Tabel 2.1 Kompetensi Dasar**

<b>Muatan</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
<b>Bahasa Indonesia</b>	3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks non fiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri
<b>IPS</b>	3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya,

---

<sup>41</sup> *Ibid.*

	<p>etnis, dan agama diprovinsi setempat sebagai identitas bangsa indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p> <p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p>
<b>IPA</b>	<p>3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi dan gaya gesekan.</p> <p>4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.</p>
<b>SBDP</b>	<p>3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada</p> <p>4.2 Menyanyikan lagu dengan memerhatikan tempo dan tinggi rendah nada</p>
<b>PPKn</b>	<p>1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan yang Maha Esa.</p> <p>2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat pesatuan dan kesatuan.</p>

	<p>3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p> <p>4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p>
--	--

a. Materi Muatan Bahasa Indonesia

1) Teks Suku Bangsa di Indonesia

Sejak dahulu kala bangsa indonesia hidup dalam keragaman. kalimat Bhinneka Tunggal Ika pada lambang garuda pancasila bukan Cuma slogan. Penduduk indonesia terdiri atas beragam suku bangsa, agama, bahasa, adat, dan budaya tetapi semua dapat hidup rukun berdampingan.

Berdasarkan hasil sensus badan pusat statistik (BPS) tahun 2010, bangsa indonesia terdiri atas 1.331 suku. berdasarkan sensus itu pula, suku bangsa terbesar adalah suku jawa yang meliputi 40,2 persen dari penduduk indonesia. suku jawa ini merupakan gabungan dari suku-suku bangsa dipulau jawa, yaitu; jawa osing, tengger, samin, bawean, naga dan suku-suku lainnya. suku yang paling sedikit jumlahnya adalah suku nias dengan jumlah 1.041.925 jiwa atau hanya 0,44 persen dari jumlah penduduk indonesia. Namun suku-suku papua yang terdiri atas 466 suku, jumlahnya hanya 2.693.630 jiwa atau 1,14

persen dari jumlah penduduk indonesia. Sedangkan etnis tionghoa jumlahnya 2.832.510 jiwa atau 1,2 persen penduduk indonesia.

## 2) Seni Gerabah di Indonesia

Berdasarkan kamus besar bahasa indonesia (KBBI), gerabah yaitu alat-alat dapur ( untuk masak-memasak) yang dibuat dari tanah liat yang kemudian dibakar (misalnya kendi, belanga). memang, awalnya pembuatan gerabah untuk memenuhi kebutuhan alat-alat dapur. Namun dalam perkembangannya seni kerajinan gerabah meluas dan menghasilkan beraneka macam benda.

Pembuatan gerabah secara tradisional tersebar di wilayah nusantara. Di Jawa, tempat yang terkenal dengan pembuatan gerabah adalah kasongan, Yogyakarta. Kasongan adalah nama daerah di kecamatan kasihan, Bantul. letak kasongan kurang lebih 8 km disebelah barat daya Yogyakarta. Gerabah kasongan awalnya biasa saja. perajin kasongan dahulu hanya membuat barang-barang rumah tangga, seperti anglo, cobek, atau kendi. Namun pada tahun 1970-an, Bapak Sapto Hudoyono, seorang seniman yogyakarta mendidik perajin disana. Mereka diajari cara membuat karya seni dari tanah liat. sejak saat itu, seni gerabah semakin bermunculan para perajin membuat kendi yang lebih unik. mereka juga membuat vas yang dilengkapi aneka hiasan. semakin hari, pengetahuan dan keahlian perajin makin berkembang. Hasilnya seperti yang kita lihat hari ini gerabah kasongan menjadi terkenal dan banyak dicari.



Dikabupaten lombok barat, Nusa tenggara barat adalah sebuah daerah yang terkenal dengan seni pembuatangerabah, yaitu banyumulek ini yaitu “kendi maling”. Umumnya, kendi (wadah air) mempunyai lubang dibagian atas untuk mengisi air. Namun kendi dari banyumulek ini mempunyai lubang untuk mengisi air pada bagian bawah. Konon pada zaman dahulu kendi ini dibuat untuk raja sebagai pengaman supaya “maling” yang berniat meracun raja kebingungan mencari lubang diatas kendi.

Masyarakat pulau ouw dimaluku tengah juga membuat gerabah yang disebut sempeh. mereka kebanyakan membuat sempeh untuk keperluan rumah tangga. ada sempeh yang digunakan sebagai kompor. tempat memasak makanan, dan membuat obat-obatan tradisional. ada pula sempeh yang digunakan sebagai wadah suguhan dan berfungsi seperti piring.

Di papua saat ini tradisi pembuatan gerabah ditemukan dipesisir utara papua, gtepatnya dikampungabar. kampung abar adalah salah satu kampungdi danau sentani, kabupaten jayapura. umunya pembuatan gerabah dikampung abar dilakukan oleh wanita. konsumen gerabah dari kampung abar adalah para wisatawan, gerabah papua itu menarik karena dibuat dengan tangan kosong tanpa mengandalkan teknologi alat pemutar. bentuknya yang tidak halus dengan motif-motif khas sentani juga merupakan daya tarik gerabah papua.

### 3) Karnaval Mini di Sintang

Pada tanggal 16 agustus 2016 di kabupaten Sintang., Kalimantan dilakukan Karnaval untuk memperingati Kemerdekaan RI. karnaval di adakan di depan pendopo Bupati Sintang. Karnaval itu diikuti oleh 46 regu terdiri atas para pelajar dan budayawan di kabupaten Sintang.

Karnaval mini ini merupakan upaya edukasi bagi masyarakat. Karnaval ini diharapkan dapat meneguhkan kesadaran masyarakat bahwa indonesia ini terdapat keragaman suku bangsa. Keragaman suku bangsa. Keragaman itu terlihat dari kostum, atribut, dan lambang yang dikenakan para peserta karnaval.

Kabupaten Sintang dapat dikatakan merupakan Indonesia mini. Di Sintang tinggal masyarakat yang terdiri dari berbagai suku bangsa dengan aneka bahasa dan budaya. Bupati sintang Jarot Winarno, menharapkan agar perbedaan yang ada menjadi suatu kekuatan bagi bangsa. Sikap saling menerima, saling menghormati dan sling bekerja sama harus terus dikembangkan dalam mengisi kemerdekaan yang sudah diwariskan oleh para pahlawan.

#### b. Materi muatan IPS

##### 1) Faktor Penyebab Keragaman Masyarakat Indonesia

Di Indonesia terdapat banyak keragaman, misalnya suku bangsa, bahasa agama, dan budaya. Banyak faktor yang menyebabkan

terjadinya keragaman dalam masyarakat Indonesia. Beberapa faktor yang dimaksud sebagai berikut:

- Letak strategis wilayah Indonesia yaitu berada di antara Samudra Hindia dan Samudra Pasifik. Indonesia juga berada di antara Benua Asia dan Benua Australia. Letak strategis tersebut menjadikan Indonesia berada di tengah-tengah lalu lintas perdagangan. Para pedagang dari berbagai negara datang ke Indonesia. Mereka membawa agama, adat istiadat dan kebudayaan dari Negeranya. Banyak pendatang menyebarkan agama, adat istiadat dan kebudayaan dari Negeranya, baik dengan sengaja maupun tidak sengaja.
- Kondisi Negara Kepulauan, Letak geografi Indonesia merupakan kepulauan yang terdiri atas 13.466 pulau (berdasarkan data dari <http://www.bakosurtanal.go.id/berita-surta/show/indonesia-memiliki-13-466-pulau-yang-terdaftar-dan-berkoordinasi> yang diunduh pada 5 oktober 2016). Banyaknya pulau di Indonesia menyebabkan penduduk yang menempati satu pulau atau sebagian dari satu pulau tumbuh menjadi kesatuan suku bangsa. Tiap-tiap suku bangsa memiliki budaya sendiri. Oleh karena itu, di Indonesia banyak suku bangsa dengan budaya berbeda-beda.
- Perbedaan kondisi alam, Negara Indonesia sangat luas dan terdiri atas 13.466 pulau. Tiap-tiap pulau dibatasi oleh lautan. Selain itu, Indonesia merupakan negara vulkanis dengan banyak pegunungan,

baik gunung berapi maupun bukan gunung berapi. Keadaan alam Indonesia tersebut memengaruhi keanekaragaman masyarakatnya. Kehidupan masyarakat pantai berbeda dengan kehidupan masyarakat pegunungan. Masyarakat pantai lebih banyak memanfaatkan laut untuk mempertahankan hidupnya yaitu dengan menjadi nelayan. Sebaliknya masyarakat yang tinggal di lereng pegunungan memiliki upaya sendiri untuk mempertahankan hidupnya. Mereka memilih mata pencarian berkaitan dengan relief alam pegunungan, misalnya sebagai peternak atau petani sayur. Bagaimana dengan masyarakat yang tinggal di kota? Masyarakat yang tinggal di Kota tentu tidak akan menjadi nelayan. Masyarakat di kota cenderung untuk membuka usaha, bekerja di kantor atau bekerja di Pabrik.

- Keadaan transportasi dan komunikasi, kemajuan dan keterbatasan sarana transportasi dan komunikasi dapat mempengaruhi perbedaan masyarakat Indonesia. Kemudahan sarana transportasi dan komunikasi memudahkan masyarakat berhubungan dengan masyarakat lain. Sebaliknya, sarana yang terbatas akan menyulitkan masyarakat dalam berhubungan dengan berkomunikasi dengan masyarakat lain. Kondisi ini menjadi penyebab keberagaman masyarakat Indonesia.
- Penerimaan masyarakat terhadap perubahan, keterbukaan masyarakat terhadap sesuatu yang baru, baik yang datang dari

dalam maupun luar masyarakat, membawa pengaruh terhadap perbedaan masyarakat Indonesia. Masyarakat perkotaan relatif mudah menerima orang asing atau budaya lain. Sebaliknya masyarakat pedalaman sebagian besar sulit menerima sesuatu yang baru. Mereka tetap bertahan pada budaya sendiri dan sulit menerima budaya luar.

## 2) Keberagaman suku bangsa di Indonesia

Suku bangsa termasuk bagian dari keragaman bangsa Indonesia. Ada banyak suku bangsa yang mendiami wilayah kepulauan Indonesia. Dibandingkan dengan negara lain, jumlah suku bangsa Indonesia menjadi tersebar di seluruh wilayah Indonesia, baik di pulau besar maupun pulau kecil. Berikut daftar suku bangsa diseluruh provinsi Indonesia

**Tabel 2.2 Suku Bangsa di Indonesia**

No	Provinsi	Suku Bangsa
1	Aceh	Aceh, Alas, Gayo, Gayo Lut, Gayo Luwes, Singkil, Simeulue, Aneuk Jame, Tamiang, dan Kluet
2	Sumatra Utara	Batak Angkola, Batak Karo, Batak Mandailing, Batak Pakpak, Batak Simalungun, Batak Toba, Ulu, dan Nias.
3	Sumatra Barat	Mentawai, Minangkabau, Guci, Jambak, Piliang, Caniago, Tanjung, Sikum Bang, dan Koto
4	Jambi	Anak Dalam, Jambi, Kerinci, Melayu, Bajau,



		Batin, Kubu, dan Penghulu.
5	Riau	Akit, Melayu Riau, Rawa, Hutan, Sakai, Bonai, Laut, dan Talang Mamak
6	Kepulauan Riau	Melayu, Laut, dan Batak
7	Sumatra Selatan	Gumai, Kayu Agung, Kubu, Pasemah, Palembang, Ranau Kisan, Komering, Ogan, Lematang, Lintang, Semendo dan Rejang.
8	Kepulauan Bangka Belitung	Bangka Belitung, Lom Sawang, Sekak, Pangkal Pinang, Melayu, dan Toboali.
9	Bengkulu	Enggano, Kaur Lembak, Muko-Muko, Semendo, Serawai, Melayu, Sekah, Rejang dan Lebong.
10	Lampung	Abung, Krui, Melayu, Lampung, Rawas, Semendo dan Pasemah.
11	Banten	Baduy, Sunda, dan Banten
12	DKI Jakarta	Betawi
13	Jawa Barat	Cirebon dan Sunda

14	DI Yogyakarta	Jawa
15	Jawa Tengah	Jawa dan Samin
16	Jawa Timur	Jawa, Bawean, Madura, Tengger dan Osing
17	Bali	Bali Aga dan Bali MajaPahit
18	Nusa Tenggara	Sumbawa, Bima, Dompu, Donggo, Mandar, Bali dan Sasak

19	Nusa Tenggara Timur	Alor, Rote, Timor, Sabu, Helong, Sumba, Dawan, Belu, dan Flores.
20	Kalimantan	Tidung, Bulungan, Banjar dan Dayak.
21	Kalimantan Barat	Dayak (Bidayuh, Desa, Iban, Kanayatan, Kantuk Limbai, Mali, Sambas, Murut, Ngaju, Punan Ot Danum, dan Kayan).
22	Kalimantan Tengah	Dayak (Bara Dia, Bawo, Dusun, Lawangan, Maayan, Ot Danum, Punan, Siang Murung, Ngaju, Maanyan, Dusun, Lawangan Bukupao dan Ot Dusun)
23	Kalimantan Timur	Dayak (Bulungan, Tidung, Kenyah Berusu, Abai, Kayan, Bajau, Berau, Kutai, dan Pasir).
24	Kalimantan Selatan	Dayak (Banjar, Bakumpai, Bukit, Pitap, Orang Brangas, Banjar Hulu dan Banjar Kuala).
25	Sulawesi Utara	Sangir, Talaud, Minahasa, Bolaang Mongodow, dan Bantik.
26	Sulawesi	Kalili, Pamona, Mori, Balatar, Wana, Ampana, Balantak, Bungku, Buol, Dampelas, Dondo, Kulawi, Lore dan Banggai.
27	Gorontalo	Gorontalo, Suwawa, Atinggola, Mongondow dan Bajo Manado.
28	Sulawesi	Laki, Malio, Muna, Kulisusu Moronene, Wolio, Wononii dan Buton
29	Sulawesi Selatan	Makassar, Bugis, Toraja, Betong, Duri, Konjo

		Pegunungan, Konjo Pesisir, dan Mandar.
30	Sulawesi Barat	Mandar, Mamuju, Pattae, Tosumunya dan Mamasa.
31	Maluku	Ambon. Aru, Ternate, Tidore, Furu-Furu, Alifuru. Togutil, Rana, Banda, Buru dan Tanibar.
32	Maluku Utara	Seram, Banda, Buru, Furur, Aru, Bacan, Gane, Kadai, Kau dan Loloda.
33	Papua	Arfak, Mandacan, Bauzi, Biak Muyu, Ekagi, Fak- Fak, Asmat, Kure, Tobati, Dera dan Dani.
34	Papua Barat	Doteri, Kuri, Simuri, Irarutu, Sebyar, Onim, Atom, Atori, Ayamaru, Ayfat, Baham, Kambrau, Karas, Karon, Koiwai dan Biak.

### 3) Ragam bahasa daerah di Indonesia

**Tabel 2.3 Ragam Bahasa Daerah di Indonesia**

No	Daerah	Bahasa Daerah
1	Sumatra	Bahasa Aceh, Bangka, Batak Alas, Batak Angkola, Batak Dairi/Pakpak (Singkil), Batak Karo, Batak Mandailing, Batak Simalungun, Batak Toba, Enggano, Gayo, Kerinci, Komering, Kubu, Lampung Api, Lampung Nyo, Lubu, Melayu, Melayu Jambi, Mentawai, Minangkabau (Aneuk Jamee), Musi, Nias, Rejang, Simeulue, serta (Lekon dan

		Haloban).
2	Jawa	Bahasa Badui, Betawi, Indonesia Peranakan, Jawa, Kangean, Kawi, Madura, Osing, Sunda, dan Tengger.
3	Bali dan kepualaun nusa tenggara	Bahasa Bali, Sasak, Abui, Adang, Adonara, Alor, Amarasi, Anakalangu, Bengkala, Bilba, Bima, Blagar, Bunak, Dela-Oenale, Dengka, Dhao, Ende, Hamap, Helong, Ile Ape, Kabola, Kafoa, Kamang, Kambera, Kedang, Kelon, Kemak, Ke'o, Kepo', Kodi, Komodo, Kui, Kula, Lamaholot, Lamalera, Lamatuka, Lamboya, Lamma, Laura, dan Lembata Barat
4	Kalimantan	Bahasa Ampanang, Aoheng, Bahau, Bakati', Bekati' Rara, Bekati' Sara, Bakumpai, Banjar, Basap, Benyadu', Bidayuh Biatah, Bidayuh Bukar-Sadong, Bolongan, Bukat, Bukitan, Burusu, Dusun Deyah, Dusun Malang, Dusun Witu, Embaloh, Hovongan, Iban, Jangkang, Kayan Mahakam, Kayan Busang, Kayan Sungai Kayan, Kayan Mendalam, Kayan Wahau, Kelabit, dan Kembayan.
5	Sulawesi	Bahasa Andio, Aralle-Tabulahan, Bada, Bahonsuai,

		Bajau Indonesia, Balaesang, Balantak, Bambam, Banggai, Bantik, Baras, Batui, Behoa, Bentong, Bintauna, Boano, Bobongko, Bolango, Bonerate, Budong-Budong, Bugis, Bungku, Buol, Busoa, Campalagian, Cia-Cia, Dakka, Dampelas, Dondo, Duri, Enrekang, Gorontalo, Kaidipang, dan Kaili
6	Maluku	Bahasa Alune, Amahai, Ambelau, Aputai, Asilulu, Babar Tenggara, Babar Utara, Banda, Barakai, Bati, Batuley, Benggoi, Boano, Bobot, Buli, Buru, Dai, Damar Barat, Damar Timur, Dawera-Daweloor, Dobel, Elpaputih, Emplawas, Fordata, Galela, Gamkonora, Gane, Gebe, Geser-Gorom, Gorap, Haruku, Hitu, Horuru, Hoti, Huaulu, Hukumina, Hulung, Ibu, dan Ili'uun.
7	Papua	Bahasa Abrab, Aghu, Airo, Aki, Akwakai, Ambai, Amung, Ansusu, Asmat, Awyi, Awyu, Ayamaru, Babe, Baburiwa, Citah, Dabu, Dani, Dem, Foya, Kawamsu, Kayagar, Kimaan, Kendat, dan Inanwatan

c. Muatan materi IPA

1) Gaya

Gaya adalah Gaya adalah dorongan atau tarikan yang dapat



menyebabkan benda bergerak atau berubah bentuk. Gaya mempunyai banyak jenis sesuai dengan sumber yang melakukan gaya. Macam-macam gaya antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi dan gaya gesek.

- Gaya otot adalah gaya yang dilakukan oleh otot-otot tubuh kita. Aktivitas bertukar buku merupakan salah satu contoh pemanfaatan gaya otot. Dengan memanfaatkan gaya otot, kita dapat memindahkan benda-benda ringan dengan mudah. Gaya otot sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.
- Gaya listrik adalah gaya yang dihasilkan oleh muatan-muatan listrik. Gaya listrik misalnya terdapat pada sisir dan penggaris plastik yang telah digosokan dengan rambut kering, sehingga dapat menarik sobekan-sobekan kertas kecil. Sisir atau penggaris plastik yang telah digosokan dengan rambut kering memiliki muatan listrik karena kelebihan elektron.
- Gaya magnet adalah gaya yang diakibatkan oleh magnet. Misalnya ketika kita mendekatkan magnet batang pada paku besi, Paku besi akan tertarik dan menempel pada batang magnet. Gaya magnet bersifat menarik benda-benda yang terbuat dari besi.
- Gaya gravitasi adalah gaya yang diakibatkan oleh gaya tarik menarik bumi terhadap segala benda dipermukaan bumi. Adanya gaya gravitasi menyebabkan kita tetap dapat berdiri diatas permukaan bumi dan tidak melayang-layang diudara. contoh

lainnya seperti buah jatuh dari pohon.

- Gaya gesek adalah gaya yang terjadi disebabkan karena bersentuhannya dua permukaan benda. Contoh gaya gesek ialah gaya pada rem sepeda. pada saat akan berhenti, karet rem yang terdapat pada sepeda akan bersentuhan dengan pelek sepeda sehingga akan terjadi gaya gesekan yang menyebabkan sepeda dapat berhenti pada saat dilakukan pengereman.

d. Muatan materi SBDP

1) Lagu Apuse

Apuse kokon dao

Yarabe soren doreri

Wuf lenso bani nema baki pase

Apuse kokon dao

Yarabe soren doreri

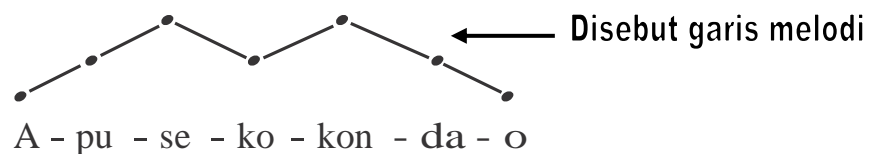
Wuf lenso bani nema baki pase

Arafabye aswarakwar

Arafabye aswarakwar

- 2) Garis melodi adalah garis yang menunjukkan nada lagu/ batas pada lagu supaya waktu menyanyi tidak keliru.

contoh :



3) Lagu Satu Nusa Satu Bangsa

Satu nusa Satu bangsa

Satu bahasa kita

Tanah air Pasti jaya

Untuk selama-lamanya

Indonesia pusaka

Indonesia tercinta

Nusa bangsa Dan Bahasa

Kita bela bersama

- 4) Tanda Tempo adalah tanda yang digunakan untuk menunjukan cepat atau lambatnya sebuah lagu yang harus dinyanyikan. secara umum lagu dinyanyikan dalam 3 tempo yaitu: cepat, sedang dan lambat. berikut istilah tanda tempo.

- Allegro artinya cepat. Kecepatannya lebih dari 60 ketukan/menit
- Moderato artinya Sedang . Kecepatannya 60 ketukan/menit
- Largo artinya lambat. Kecepatannya kurang dari 60 ketukan/menit.

- 5) Lagu Ampar-ampar Pisang

Ampar- ampar pisang

Pisangku balum masak

Masak sabigi dihurung bari-bari

Mangga lepak mangga lepok

Patah kayu bengkok

Bengkok dimakan api

Apinya canculupan

Jari kaki sintak dahuluakan masak

Ampar- ampar pisang

Pisangku balum masak

Masak sabigi dihurung bari-bari 2X

Mangga ricak mangga ricak

Patah kayu bengkok

Tnduk sapi tanduk sapi kulibir bawang

Nang mana batis kutung dikitip bidawang

e. Muatan materi PPKn

1) Keberagaman Agama yang ada di Indonesia

Agama adalah sistem yang mengatur tata keimanan (kepercayaan) dan peribadatan kepada tuhan yang mahas kuasa serta tata kaidah yang berhubungan dengan pergaulan antar manusia dan lingkungannya. Indonesia memiliki 6 agama yaitu

- Agama Islam, Kitab suci umat islam adalah Al-Qur'an, tempat beribadah umat islam adalah masjid dan hari hari keagamaan umat islam hari raya idul fitri, hari raya idul adha, tahun baru hijrah, isra Mi'raj.
- Agama kristen protestan, kitab sucinya Al Kitab, tempat beribadahnya di Gereja dan hari hari keagamaannya hari natal, hari jumat agung, hari paskah, dan kenaikan Isa Almasih.

- Agama kristen katolik kitab sucinya Al Kitab, tempat beribadahnya di Gereja dan hari hari keagamaannya hari natal, hari jumat agung, hari paskah, dan kenaikan Isa Almasih.
- Agama Hindu, nama kitabnya Weda, tempat beribadahnya Pura, dan hari besarnya hari nyepi, hari saraswati, hari pagerwesi.
- Agama Buddha kitab sucinya Tri Pitaka, tempat beribadahnya Vihara dan hari hari keagaamanya hari waisak, hari asadha, hari kathina.
- Agama Kong Hu Cu nama kitabnya Si Su Wu Ching, tempat beribadahnya Li Tang/ Klenteng dan hari kegamaanya tahun baru imlek, cap go meh.

## 2) Sikap Menghargai Keberagaman

Perbedaan yang ada pada setiap daerah di Indonesia merupakan suatu anugerah Tuhan yang patut kita syukuri. Berikut hal-hal yang dapat kita lakukan untuk menghargai perbedaan itu misalnya, bermain bersama dengan teman yang belainan suku bangsa, belajar bersama teman yang berbeda suku bangsa, menghargai teman yang sedang berpuasa dengan tidak makan dan minum didepan teman, gotong royong, mengunjungi teman yang sakit, dan menolong teman yang sedang mengalami kesusahan. Menggunakan bahasa daerah dalam berkomunikasi sehari-hari merupakan salah satu upaya melestarikan bahasa daerah. dengan upaya itu diharapkan bahasa daerah tidak akan punah. Salah satu cara untuk dapat mengenal bahasa daerah lain



adalah melalui lagu. Keragaman suku bangsa memiliki banyak lagu daerah.

## F. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dias Hendyanto Dwiputra, menyatakan bahwa pengembangan media monopoli pembelajaran penggolongan hewan untuk siswa kelas 4 sekolah dasar negeri 1 Sinduadi Sleman melalui 9 langkah pengembangan berlandaskan model pengembangan *borg and gall* menghasilkan pengembangan media dengan hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan skor rata-rata 4,75, ahli media mendapatkan skor 4, hasil uji coba lapangan mendapatkan presentase nilai 98,1% dan layak digunakan.<sup>42</sup>
2. Penelitian yang dilakukan oleh Atma Hidayat, menyatakan pengembangan permainan monopoli sebagai media pembelajaran batik kelas V SD Siti Aminah Surabaya dapat disimpulkan jika media permainan monopoli yang dikembangkan tergolong kategori baik dan efektif sebagai media pembelajaran. Berdasarkan rata-rata nilai tes peserta didik yang mencapai angka sebesar 87,9 dan melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) di SD Siti Aminah yang mencapai angka

---

<sup>42</sup> Dias Hendyanto Dwiputra, “Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran Ipa Penggolongan Hewan Untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 1 Sinduadi Sleman”. (Skripsi Program Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2016), h. 84.

sebesar 70, maka tujuan pembelajaran dengan media permainan monopoli batik di SD Aminah telah tercapai.<sup>43</sup>

3. Penelitian yang dilakukan oleh Dea Aransa Vikagustanti, Sudirman, dan Stephani Diah Pamelasari tentang pengembangan media pembelajaran monopoli IPA tema organisasi kehidupan sebagai sumber belajar untuk siswa SMP. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli IPA tema organisasi kehidupan dapat dikatakan layak oleh pakar sesuai dengan indikator kelayakan yang ditetapkan BSNP. Pada uji coba skala kecil dan besar, media pembelajaran monopoli IPA mendapat respon sangat baik oleh guru dan peserta didik. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli IPA berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.<sup>44</sup>
4. Penelitian yang dilakukan oleh Fatwal Harsyad, Ahmad Afif dan Ika Prasast Abrar tentang studi komparasi penggunaan *ice breaking* dan *brain gym* terhadap minat belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 21 Makassar. Hasil penelitian adalah pembelajaran matematika menggunakan *ice breaking* maupun *brain gym* sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika karena sama-sama dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif agar siswa tidak merasa bosan dalam

---

<sup>43</sup> Atma Hidayat dan Muhajir, "Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V SD Siti Aminah Surabaya", *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, Vol. 3 No. 2. (2015), h. 218.

<sup>44</sup> Dea Aransa Vikagustanti, dkk. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa SMP, *Unnes Science Education Journal* Vol. 3. No 2. (2014), h. 468.

mengikuti pembelajaran matematika. Suasana belajar menyenangkan tersebut data membuat minat belajar peserta didik meningkat.<sup>45</sup>

5. Penelitian yang dilakukan oleh I Komang Arimbawa, I Made Suarjana dan Ni wayan Arini tentang pengaruh penggunaan *ice breaker* terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan motivasi belajar IPS siswa yang belajar menggunakan *ice breaker* tergolong sangat tinggi, motivasi belajar yang belajar tanpa menggunakan *ice breaker* tergolong tinggi, dan terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar IPS siswa antar kelas yang belajar dengan menggunakan *ice breaker* dan kelas yang belajar tanpa menggunakan *ice breaker*. Hal ini menunjukan bahwa *ice breaker* berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas V di Gugus IV Kecamatan Rendang Kabupaten Karangsem tahun pelajaran 2016/2017.<sup>46</sup> Berdasarkan penelitian terdahulu sudah dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik tetapi penelitian yang saya gunakan berbeda, penelitian yang saya gunakan pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis islami berbantu *ice breaking* pada kelas IV agar peserta didik lebih tertarik dalam pembelajaran menggunakan media monopoli.

## G. Kerangka Berpikir

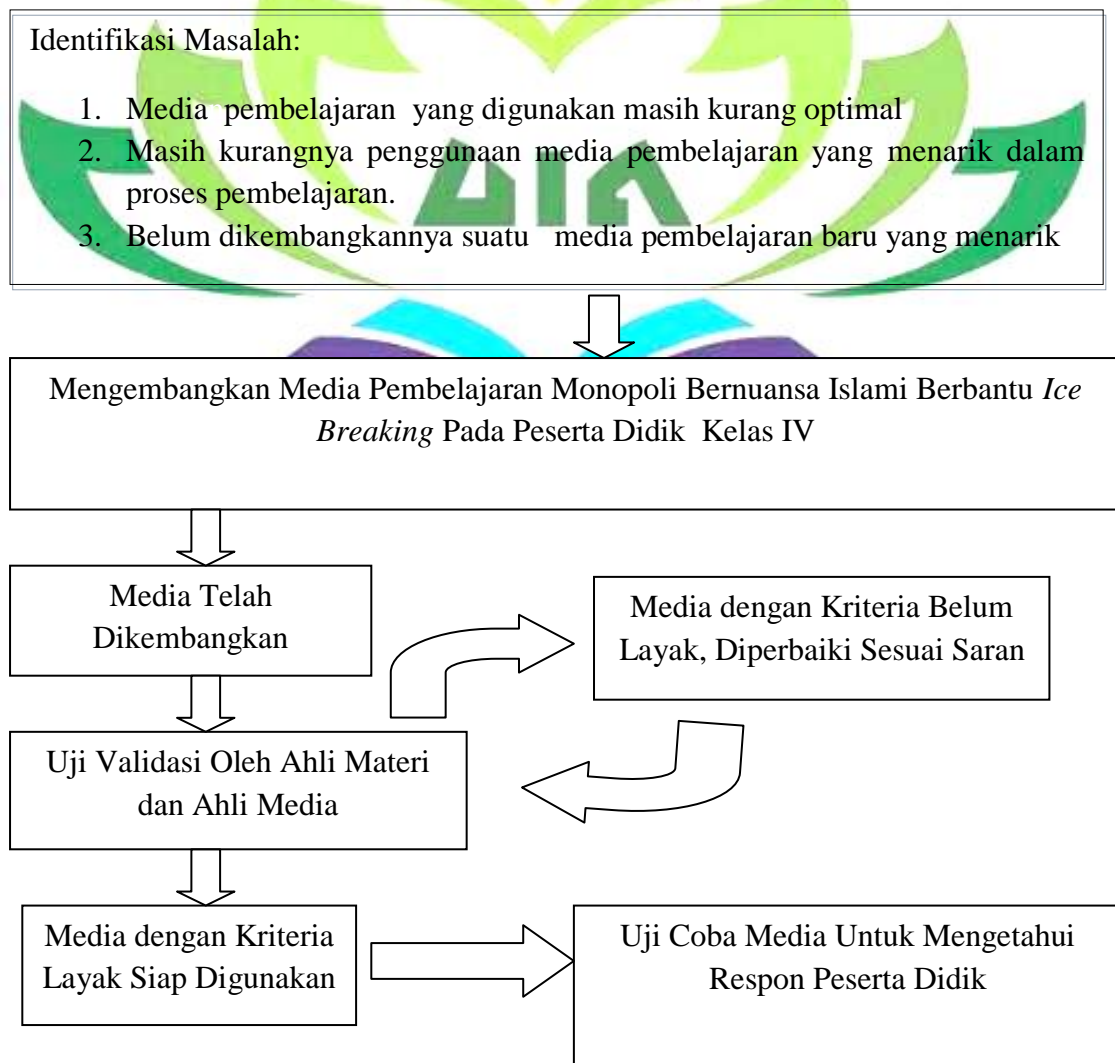
---

<sup>45</sup> Fatwal Harsyad, dkk, "Studi Kompirasi Penggunaan *Ice Beraking* dan *Brain Gym* Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 21 Makassar, *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*", Vol. 4 No 2 (Desember, 2016), h. 186.

<sup>46</sup> I Komang Arimbawa, dkk, "Pengaruh Penggunaan *Ice Breaker* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 5 No. 2 (2017), h. 1

Bermula dari permasalahan pembelajaran tematik Sekolah Dasar pada penyampaian materi menggunakan media pembelajaran yang masih minim dan kurang menarik. Hal tersebut membuat kegiatan belajar mengajar semata-mata berpusat pada guru yang menyebabkan peserta didik menjadi diam.

Untuk menangani permasalahan diatas, peneliti mengembangkan sebuah produk media pembelajaran berupa permainan monopoli yang dikaitkan dengan pembelajaran, dengan adanya media ini, diharapkan proses pembelajaran menjadi semakin menyenangkan dan menarik, kegiatan pembelajaran berpusat kepada peserta didik, sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang konsep pembelajaran tematik



## Bagan 2.1 Bagan Desain Langkah Penelitian dan Pengembangan

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Jenis Penelitian

Media pembelajaran permainan tradisional ini dikembangkan menggunakan metode penelitian *Research And Development* (R&D). *Research And Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>47</sup>

Berdasarkan definisi Borg and Gall dijelaskan bahwa yang dimaksud dengan penelitian pendidikan dan pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.<sup>48</sup> Menurut

Sukmadinata bahwa penelitian pengembangan atau *research and development* adalah sebuah strategi atau metode yang ampuh untuk memperbaiki praktik.

R & D dalam pendidikan diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan.<sup>49</sup>

---

<sup>47</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 407.

<sup>48</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 28.

<sup>49</sup> Adelina Hasyim, *Metode Penelitian Dan Pengembangan Disekolah*, ( Yogyakarta: Media Akademi, 2016), h. 42-43.



Berdasarkan dua definisi para ahli dapat diketahui bahwa penelitian dan pengembangan ini ditekankan untuk mengembangkan suatu proses pendidikan dan pembelajaran sehingga menghasilkan suatu produk pembelajaran, yang dapat berbentuk *software* dan *hardware* yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk. Harapannya akan efektif untuk digunakan berdasarkan kebutuhan pendidikan yang banyak berkembang saat ini.<sup>50</sup>

## **B. Subjek Penelitian dan Pengembangan**

Beberapa unsur yang menjadi subjek pada penelitian ini, adalah sebagai berikut:

### **1. Ahli**

Terdapat dua ahli pada penelitian ini yaitu ahli materi dan ahli media. Karena pada penelitian ini materi yang digunakan adalah materi tematik jadi ahli materi yang dipilih merupakan dosen PGMI yang akan memberikan penilaian, sedangkan untuk ahli media akan dipilih dosen yang ahli dalam bidang media maupun teknologi pendidikan. Para ahli tidak saja memberikan penilaian tetapi juga berbentuk masukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan.

### **2. Praktisi Pendidikan**

Praktisi pendidikan pada penelitian ini adalah beberapa pendidik yang mengajar di MIN 1 Bandar Lampung dan MIN 9 Bandar Lampung.

---

<sup>50</sup> Sohibun Dan Filza Yulina Ade, “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Class* Berbantuan *Google Drive*”, *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, Vol. 2 No. 2 (Desember 2017), h. 123.

Praktisi pendidikan ini akan memberikan Penilaian dari produk yang dikembangkan peneliti.

### 3. Peserta Didik

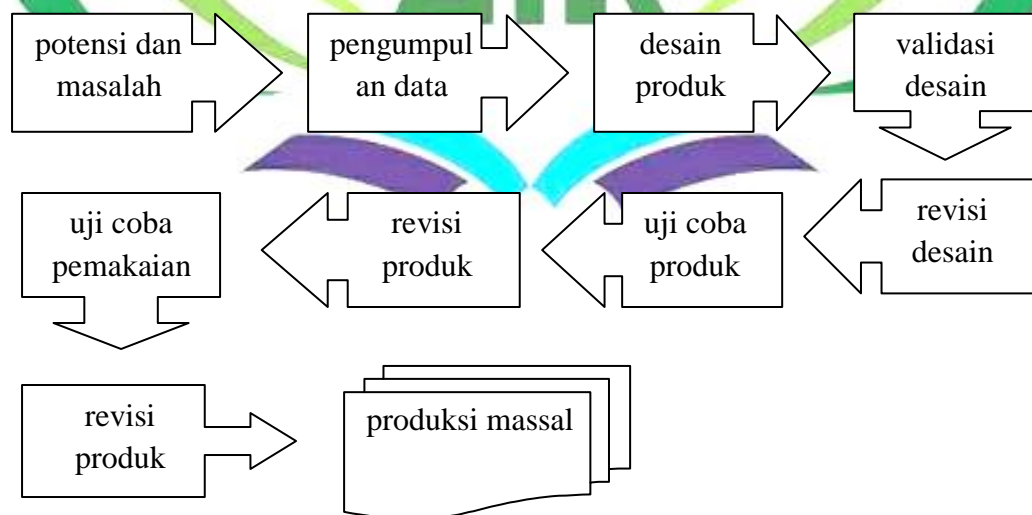
Peserta didik pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV MIN 1 Bandar Lampung dan MIN 9 Bandar Lampung.

## C. Tempat dan Waktu Penelitian

Tahap uji coba media dilakukan di dua sekolah yaitu MIN 1 Bandar Lampung dan MIN 9 Bandar Lampung adapun penelitian ini dilakukan pada bulan agustus dan september dari tahap persiapan sampai tahap pelaksanaan.

## D. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah penelitian ini menggunakan sebuah metode penelitian menurut Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono. Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan ditunjukkan pada bagan 3.1<sup>51</sup>



<sup>51</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 409.

### **Bagan 3.1 Tahapan-tahapan metode *Research And Development* (R&D)**

Borg and Gall dalam Emzir yang dikutip oleh Eri mengatakan bahwa peneliti bisa membatasi penelitian dalam skala kecil termasuk dengan langkah-langkah penelitian. Pelaksanaan dan penerapannya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.<sup>52</sup> Dengan keterbatasan yang dimiliki peneliti dalam hal waktu dan dana untuk produksi. Sehingga peneliti khususnya dalam penulisan skripsi, tesis, atau disertasi membatasi pada langkah 7 saja.<sup>53</sup> langkah-langkah pengembangan media pembelajaran monopoli disederhanakan menjadi: potensi dan masalah, mengumpulkan data, desain produk, validasi produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, dan revisi produk.

Pengembangan produk yang dilaksanakan dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap menghasilkan produk akhir, yaitu pengembangan media pembelajaran monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking* pada peserta didik kelas IV. Penelitian yang dilakukan tidak sampai tahap uji pemakaian dan produksi massal dari produk yang sudah dihasilkan karena peneliti hanya melihat kelayakan produk dan respon pendidik dan peserta didik berdasarkan penilaian validator, guru dan penelitian peserta didik berdasarkan kemenarikannya serta karena keterbatasan peneliti maka tidak mencakup

---

<sup>52</sup> Ati Sulastrri, dkk, "Pengembangan Media *Ice Breaking Talking Pen* Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X SMAN 100 Jakarta", Jurnal Studi Al-Quran , Vol. 13 No. 2 (2017), h. 161.

<sup>53</sup> Adelina Hasyim, *Metode Penelitian Dan Pengembangan Disekolah*, ( Yogyakarta: Media Akademi, 2016), h. 89.

semua langkah yang ada. untuk sampai pada tahap uji coba pemakaian dan produksi massal, dapat dilakukan pada penelitian selanjutnya.

### 1. Potensi dan Masalah

Tindakan awal yang dilakukan untuk pengembangan terhadap bahan ajar ini adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilaksanakan untuk melihat gambaran kondisi lapangan yaitu keadaan belajar di MIN 1 Bandar Lampung, kemudian menganalisis permasalahan. Proses yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menganalisis literatur yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran monopoli dan wawancara dengan guru bertujuan untuk mengetahui masalah atau hambatan yang dihadapi lapangan sehubungan dengan pembelajaran tematik.

### 2. Mengumpulkan Informasi

Setelah peneliti menemukan masalah dan potensi dari masalah tersebut, peneliti memulai untuk mengumpulkan informasi. Pengumpulan dilakukan dengan observasi disekolah dan wawancara yang diberikan kepada praktisi pendidikan. Hal ini dilakukan agar membantu peneliti merencanakan produk yang akan dikembangkan.

### 3. Desain Produk

Pada tahap ini peneliti telah memutuskan produk apa yang akan peneliti kembangkan lalu memulai mendesain produk yang akan dikembangkan sebagai pemecahan permasalahan yang ditemukan peneliti. Media yang dikembangkan berupa media permainan monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking* sebagai media yang dapat

dijadikan sebagai sarana bermain dan belajar peserta didik kelas IV. Sumber referensi untuk pengembangan sebuah produk diperoleh dari sumber yang mengacu pada materi yang digunakan, kompetensi dasar, standar kompetensi, indikator, pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran ini didesain sepraktis mungkin dalam penggunaannya guna dalam mempertahankan konsep bersenang-senang dalam bermain sehingga meminimalisir ketegangan yang dialami peserta didik dengan sedikit memodifikasi aturan dari permainan monopoli yang sudah ada, dengan berbantu *ice breaking* permainan monopoli ini dapat membuat peserta didik tidak merasa bosan dalam permainan monopoli.

#### 4. Validasi Desain

Sebelum dilakukan uji coba lapangan terlebih dahulu produk akan melewati tahap validasi. Validasi desain bertujuan untuk menilai apakah rancangan produk, yaitu media pembelajaran yang berbasis pada permainan akan layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran tematik. Validasi desain terdiri dari dua tahap, yaitu:

##### a. Uji ahli materi

Uji ahli materi berfungsi untuk menguji kelayakan dari segi materi yang digunakan yang sesuai dengan silabus, kompetensi dasar, kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pada pelajaran kelas IV. Uji ahli materi terdiri dari 2 orang dosen yang berkompeten dalam bidang materi.



b. Uji ahli media

Uji ahli media berfungsi untuk menilai dan melihat akurasi standar minimal yang diterapkan dalam penyusunan media pembelajaran berbasis permainan agar mengetahui kemenarikan serta keefektifan media pembelajaran berbasis permainan dalam proses pembelajaran. Uji ahli media dilakukan oleh dua orang dosen yang merupakan ahli dalam bidang teknologi dan media.

5. Revisi Desain

Setelah mendapatkan hasil berbentuk penilaian, masukan dan saran dari para ahli maka dapat diketahui kekurangan dari media yang dikembangkan, kelemahan itu kemudian diperbaiki agar menjadi lebih baik lagi.

6. Uji Coba Produk

Produk selanjutnya diuji cobakan kepada peserta didik. Uji coba ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran tematik berbasis permainan ini menarik untuk uji coba produk terdapat 2 cara yang dilakukan yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil dilakukan pada peserta didik kelas IV yang berjumlah 10 orang. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan kekurangan ataupun keefektifan produk saat digunakan peserta didik, sedangkan untuk uji coba skala besar dilakukan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli pada uji coba skala kecil serta apakah bahan

permainan itu dapat digunakan dalam lingkungan sebenarnya. uji coba ini dilakukan pada peserta didik yang berjumlah 20 orang.<sup>54</sup>

## 7. Revisi Produk

Setelah hasil uji coba produk jika respon guru dan peserta didik menyatakan bahwa produk ini menarik, maka dapat dikatakan bahwa bahan ajar sudah tidak lagi dikembangkan, sehingga menghasilkan produk akhir. Akan tetapi jika produk belum sempurna maka hasil uji coba ini dijadikan bahan perbaikan dan penyempurnaan bahan ajar yang dibuat, dan diuji coba kembali sampai produk yang dihasilkan benar-benar telah layak.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan empat jenis, yaitu observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

### 1. Observasi

Observasi dilakukan untuk melihat keadaan awal sekolah dan keadaan peserta didik di MIN 1 Bandar Lampung.

### 2. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melaksanakan studi pendahuluan agar mendapatkan

---

<sup>54</sup> Oktarina Yoga Jatikusum, "Model Pembelajaran Keseimbangan Melalui Permainan Estafet Bola Dilingkungan Persawahan", *Juournal Of Physical Education, Sport, Health And Recreation*, Vol. 1 No. 2 (2014), h.95.

permasalahan yang ingin diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit atau kecil.<sup>55</sup> Hasil informasi yang diperoleh dari wawancara dijadikan sebagai masukan mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan.

### 3. Angket

Angket merupakan tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyampaikan beberpa pertanyaan atau pernyataan baik lisan maupun tertulis kepada responden untuk dijawab.<sup>56</sup> Angket dipakai pada saat evaluasi dan uji coba media pembelajaran monopoli bernuansa islam berbantu ice beraking untuk peserta didik kelas IV. Evaluasi media pembelajaran monopoli tematik dilakukan oleh validator ahli media, ahli materi dan ahli agama, sedangkan uji coba media pembelajaran monopoli tematik memberikan angket peserta didik dan guru uji coba lapangan.

### 4. Metode Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya monumental dari seseorang. Dokumen berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, ceritera, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa. Dokumen berbentuk karya misalnya karya seni yang dapat berupa gambar,

---

<sup>55</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), h.194.

<sup>56</sup> *Ibid*, h.199.

patung film dan lain-lain.<sup>57</sup> Metode penelitian ini peneliti gunakan untuk memperoleh data atau foto kegiatan waktu uji coba produk yang dilakukan peneliti

## **F. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen merupakan alat yang digunakan dalam mempermudah pelaksanaan sesuatu. Berdasarkan pada tujuan penelitian, dirancang dan disusun instrumen sebagai berikut:

### **1. Instrumen Studi Pendahuluan**

Instrumen berupa observasi dilaksanakan untuk melihat keadaan awal sekolah dan keadaan peserta didik selanjutnya wawancara kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui media apa yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan berguna untuk memberikan masukan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan.

### **2. Instrumen Validasi Ahli**

a. Instrumen validasi ahli media, ini berupa angket validasi terpaut kegrafikan dan penyajian media yang dikembangkan. Adapun kisi-kisi angket untuk validasi media dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.1**  
**Kisi-kisi Angket Ahli Media**

No	Aspek penelitian	Nomor soal
1	Efisiensi media	1,2,3,4
2	Keakurat media	5,6,7,8

---

<sup>57</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 239.

3	Estetika	9,10,11,12,13
4	Ketahanan media	14
5	Keamanan bagi peserta didik	15
	Jumlah	15

Sumber: Aspek kegrafikan materi menurut BSNP

- b. Instrumen validasi ahli materi, instrumen ini berupa angket validasi terpaut kelayakan materi media pembelajaran dengan monopoli serta berguna memberikan masukan dalam pengembangan media permainan monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking* pada peserta didik kelas IV. Adapun kisi-kisi angket untuk validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.2**  
**Kisi-kisi Angket Ahli Materi**

No	Kriteria	Indikator	Nomor Soal
1	Aspek Kelayakan Isi	Kesesuaian Materi dengan KD	1,2
		Keakuratan Materi	3,4,5
		Kemutakhiran Materi	6
		Mendorong Keingintahuan	7,8
2	Aspek Kelayakan Penyajian	Pendukung Penyajian	9
		Penyajian Pembelajaran	10,11,12
3	Apek penilaian	Hakikat Konstektual	13,14



	konstektual		
4	Integrasi Nilai Islami Pada Permainan	Sudut Pandang Agama	15,16
	Jumlah		16

*Sumber: Aspek kelayakan materi menurut BSNP*

### 3. Instrumen Uji Coba Produk

Instrumen ini berbentuk angket uji aspek kemenarikan yang diberikan kepada peserta didik dan guru. Angket uji aspek kemenarikan digunakan untuk mengetahui tingkat daya tarik peserta didik dan guru. Adapun kisi-kisi angket untuk respon guru dan peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.3**  
**Kisi-Kisi Angket Respon guru**

No	Kriteria	Indikator	Nomor Soal
1	Aspek Materi	Kesesuaian materi	1,2
	Pembelajaran	Keaktualisasi	3,4,5
2	Aspek kelayakan Media	Kelengkapan dan Kualitas bahan	6,7,8
		Kemudahan untuk dipahami	9,10
		Kejelasan	11,12
		Memberi umpan balik	13,14

	Jumlah	14
--	--------	----

*Sumber: Aspek kelayakan materi dan kegrafikan menurut BSNP*

**Tabel 3.4**

**Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik**

No	Aspek Penilaian	Nomor Soal
1	Ketertarikan	1,2,3,4,5,6,7,8,9
2	Materi	10,11
3	Bahasa	12,13
	Jumlah	13

*Sumber: Kisi-kisi menurut BSNP*

**G. Teknik Analisis Data**

Pada penelitian ini data menggunakan teknik analisis deskriptif yakni berisi pemaparan dari hasil pengembangan produk yang dilaksanakan peneliti. Semua data dari tim validasi, praktisi pendidikan dan peserta didik akan dianalisis dengan teknik analisis deskriptif. Analisis ini dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing variabel.

Instrumen yang digunakan memiliki 4 jawaban, sehingga skor penilaian total dapat dicari menggunakan rumus sebagai berikut:<sup>58</sup>

$$\rho = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan;

$p$  = Angka Presentase

$f$  = Frekuensi yang sedang dicapai presentasinya

$N$  = Jumlah maksimal

a. Analisis data validasi ahli

Angket validasi ahli terpaut kegrafikan, penyajian, kesesuaian isi, kebahasaan dan kesesuaian media pembelajaran monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking* memiliki 4 pilihan jawaban sesuai dengan konten pertanyaan. Tingkat validasi media ditentukan oleh perbedaan pada masing-masing jawaban.

Dalam menganalisis data yang berasal dari angket berperingkat 1 sampai 4.<sup>59</sup>

- 1) Setuju, sering, sangat setuju menunjukkan peringkat paling tinggi untuk kondisi tersebut diberi nilai 4.
- 2) Ragu-ragu, kadang-kadang, netral menunjukkan peringkat yang lebih rendah dibandingkan dengan yang ditambah kata sangat. Oleh karena itu kondisi tersebut diberi nilai 3.

---

<sup>58</sup> Agna Deka Cahyanti, Farida, Rosida Rakhmawati M., “ Pengembangan Alat Evaluasi Berupa Tes Online/Offline Matematika dengan *Ispring Suite 8*, *Indonesia Journal Of Science and Mathematics Education*, Vol. 02 No. 3 ( 2019), h. 336.

<sup>59</sup> *Ibid.* h. 166.

- 3) Tidak setuju, hampir tidak pernah, negatif sebab berada dibawah setuju dan sebagainya diberi nilai 2.
- 4) Sangat tidak setuju dan tidak pernah, diberi peringkat paling bawah, diberi nilai 1

**Tabel 3.5**  
**Skor Penilaian Validasi Ahli (Dimodifikasi)<sup>60</sup>**

Skor	Pilihan Jawaban Kelayakan
4	Sangat baik
3	Baik
2	Kurang baik
1	Sangat kurang baik

Hasil dari skor penilaian dari masing-masing validator tersebut maka dicari rata-ratanya dan dikonversikan ke pertanyaan untuk menentukan kevalidan dan kelayakan media yang dikembangkan. penkonvensian skor pertanyaan penilaian ini dapat dilihat pada Tabel 3.6

---

<sup>60</sup> *Ibid.*

**Tabel 3.6**

**Interprestasi Skor Kuisisioner Validasi (dimodifikasi)<sup>61</sup>**

Penilaian	Kriteria Kelayakan
76% - 100%	Sangat Layak
51% - 75%	Layak
26% - 50%	Kurang Layak
0% - 25%	Sangat Kurang Layak

b. Analisis data uji coba produk

Angket respon peserta didik terhadap penerapan produk menggunakan penilaian skala 4 opsi jawaban sesuai konten pertanyaan tingkat kesesuaian produk bagi penggunaan ditentukan oleh penggunaan skor yang berbeda. Skor penilaian jawaban dapat dilihat dalam Tabel 3.8

**Tabel 3.7**  
**Skor Penilaian Uji Coba (dimodifikasi)<sup>62</sup>**

Skor	Pilihan Jawaban Kemerarikan
4	Sangat menarik
3	Menarik
2	Kurang menarik
1	Sangat kurang menarik

Hasil penilaian dari masing-masing peserta didik tersebut kemudian dicari rata-rata dikonvensikan ke pertanyaan untuk

<sup>61</sup>Sri Katun dan Yayuk Sri Rahayu Budiawati., “ Analisis Tingkat Kelayakan Bahan Ajar Ekonomi Yang Digunakan Oleh Guru Di SMA Negeri 4 JEMBER”, *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol IX No. 2 ( 2015), h. 138.

<sup>62</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 166



menentukan kemenarikan. Penkonversian skor menjadi pertanyaan penilaian ini dapat dilihat dalam Tabel 3.9

**Tabel 3.8**  
**Interprestasi Skor Kuisioner Respon Pendidik dan Peserta didik**  
**(Dimodifikasikan)<sup>63</sup>**

Penilaian	Kriteria Kelayakan
76% - 100%	Sangat Menarik
51% - 75%	Menarik
26% - 50%	Kurang Menarik
0% - 25%	Sangat Kurang Menarik



---

<sup>63</sup>Sri Katun dan Yayuk Sri Rahayu Budiawati., “ Analisis Tingkat Kelayakan Bahan Ajar Ekonomi Yang Digunakan Oleh Guru Di SMA Negeri 4 JEMBER”, *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol. IX No. 2 ( 2015), h. 138.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian dan Pengembangan

Produk utama yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah media permainan monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking* pada peserta didik kelas IV pada tema 7 indahny keberagaman di negeriku. Penelitian dan pengembangan produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan pendidik. Hasil penelitian diuji coba dengan melihat respon kepada peserta didik kelas IV. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan prosedur pengembangan menurut Sugiyono yang dilakukan dari tahap 1 hingga tahap 7. Data hasil setiap tahapan prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan sebagai berikut:

##### 1. Potensi dan Masalah

Potensi utama dalam penelitian pengembangan ini adalah peserta didik cenderung lebih menyukai permainan dalam proses pembelajaran sehingga langkah yang tepat untuk menghadapi gaya belajar peserta didik yang demikian salah satunya adalah mengembangkan media permainan monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking* pada peserta didik kelas IV. Pengembangan produk bertujuan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran yang dapat membuat peserta didik termotivasi dalam belajar, serta meminimalisir permasalahan yang ada di kelas bahwa masih kurangnya penggunaan media yang menarik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik merasa bosan dalam proses

pembelajaran. Selain itu belum adanya media berupa permainan monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking* pada peserta didik kelas IV.

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan terhadap produk yang akan dikembangkan melalui observasi dan wawancara tidak struktur terhadap guru kelas IV MIN 1 Bandar Lampung Ibu Eliza Nurwita, S.Pd mengatakan bahwa di kelas tidak terdapat media pembelajaran berbentuk permainan monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking* pada peserta didik kelas IV khususnya pada tema 7 indahny keberagaman di Negeriku. Hasil yang peneliti peroleh pada saat observasi menunjukan keadaan belajar peserta didik pada saat pembelajaran masih rendah peserta didik kurang termotivasi sehingga mereka mudah merasa bosan pada saat pembelajaran.

## **2. Pengumpulan Data**

Setelah potensi dan masalah diidentifikasi , selanjutnya dilakukan pengumpulan informasi. Pengumpulan informasi sangat penting untuk mengetahui kebutuhan dari peserta didik terhadap produk yang ingin dikembangkan. Langkah-langkah pengumpulan data yang dilakukan peneliti dengan menganalisis kebutuhan peserta didik, pemilihan materi dan kesesuaian media yang digunakan.

## **3. Desain Produk**

Proses pembuatan media pembelajaran monopoli ini diawali dari pengumpulan bahan bahan desain produk seperti gambar-gambar yang mendukung desain, aksesoris permainan seperti bidak pemain, dadu, dan

miniatur rumah rumahan. Desain disesuaikan dengan jenis permainan yang dikembangkan yaitu monopoli bernuansa islami dan berbantu *ice breaking* . Semua alat yang telah dikumpulkan seperti alat permainan dan gambar-gambar dimasukan kedalam produk. Dalam pembuatan media pembelajaran ini menggunakan bantuan aplikasi *corel Draw 2017* dan menggunakan bantuan *Microsoft Word 2007* sebagai media penetik materi sebelum diedit menggunakan *corel Draw 2017*. Pelengkap alat permainan monopoli meliputi:

- a. Sebuah papan permainan yang dilengkapi dengan petak petak yang sesuai berisi gambar gambar .



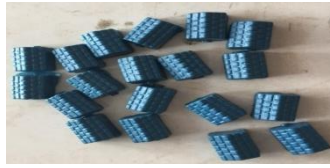
**Gambar 4.1 Papan Permainan Monopoli**

- b. Dua buah dadu dan bidak pemain berjumlah 4 buah seperti gambar dibawah ini:



**Gambar 4.2 Dadu dan Bidak Pemain**

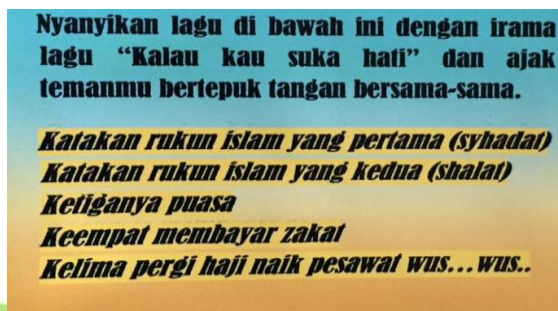
- c. 19 miniatur rumah. Berikut gambar miniatur yang digunakan:



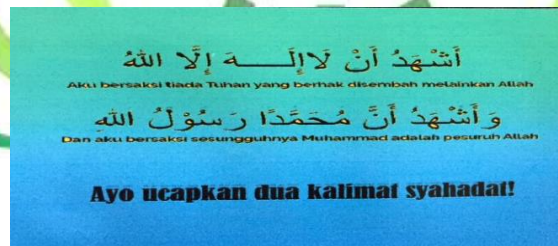
**Gambar 4.3 Miniatur Rumah**

- d. Satu set kartu kejutan, satu set kartu sanksi dan satu set kartu ujian.

Berikut merupakan salah satu bentuk kartu kejutan, kartu sanksi, ataupun kartu ujian.



**Gambar 4.4 Kartu Kejutan**



**Gambar 4.5 Kartu Sanksi**



**Gambar 4.6 Kartu Ujian**



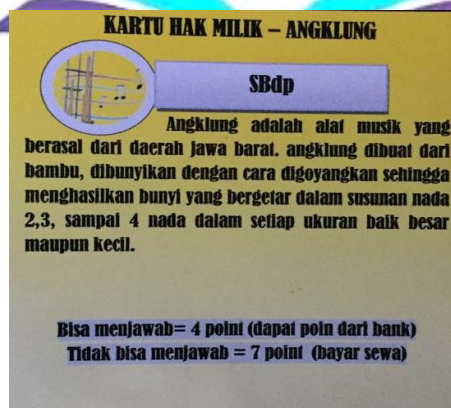
- e. Kartu soal adalah kartu yang digunakan apabila ada pemain lain yang memasuki petak pemain yang telah dibeli. Pemilik harus membacakan soal sesuai dengan petak yang dimilikinya kepada pemain yang memasuki petaknya, Apabila pemain lain tidak bisa menjawab soal tersebut maka dia wajib membayar sewa sesuai dengan harga yang tertera pada kartu hak milik.



**Gambar 4.7 Kartu Soal**

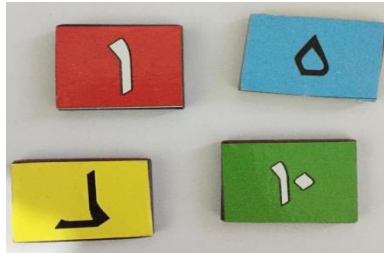
- f. Kartu hak milik dengan keterangan mengenai harga sewa setiap petak.

Seperti pada gambar dibawah:



**Gambar 4.8 Kartu Hak Milik**

- g. Point yang digunakan sebagai alat tukar dalam permainan. Seperti gambar dibawah ini:



**Gambar 4.9 Point**

- h. Buku panduan permainan yang berisikan kompetensi dasar, peraturan permainan dan kunci jawaban dari setiap soal-soal kejutan, ujian dan kartu sanksi. seperti pada gambar dibawah ini:



**Gambar 4.10 Buku Panduan Permainan**

Semua alat dalam permainan tersebut terdapat dalam media permainan monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking* pada peserta didik kelas IV. yang dikembangkan didalam media pembelajaran terdiri dari petunjuk permainan dan materi pada tema 7 indahny keragaman di negeriku yaitu pada subtema 1 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku bernuansa islami, petunjuk permainan, aturan-aturan permainan , ringkasan materi pada tema 7 indahny keragaman di negeriku yaitu pada subtema 1 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku yang

bernuansa islami serta dilengkapi dengan kunci jawaban dari setiap soal-soal yang terdapat pada papan permainan yang berguna sebagai bahan untuk mengevaluasi kemampuan peserta didik.

#### 4. Validasi Desain

validasi produk pengembangan media permainan monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking* pada peserta didik kelas IV diuji dari 4 ahli terdiri dari 2 ahli materi dan 2 ahli media. Kriteria dalam penentuan subyek ahli yaitu: (1) berpengalaman dibidangnya (2) berpendidikan minimal S2. Validasi juga dilakukan oleh 3 praktisi pendidikan atau pendidik yaitu guru kelas IV dengan kriteria sebagai berikut: (1) berpengalaman dibidangnya (2) berpendidikan minimal S1. Instrumen validasi menggunakan skala likert. Adapun hasil ahli dan validasi praktisi sebagai berikut:

##### a. Validasi ahli materi (Draf 1)

Validasi ahli materi tematik yaitu melakukan validasi khusus pada bidangnya yaitu validator pertama (V1) Nurul Hidayah, M.Pd pada tanggal 1 agustus 2019 melakukan validasi materi dan validator kedua (V2) Ayu Reza Ningrum, M.pd pada tanggal 1 agustus 2019. Berikut hasil yang diperoleh pada validasi ahli materi:

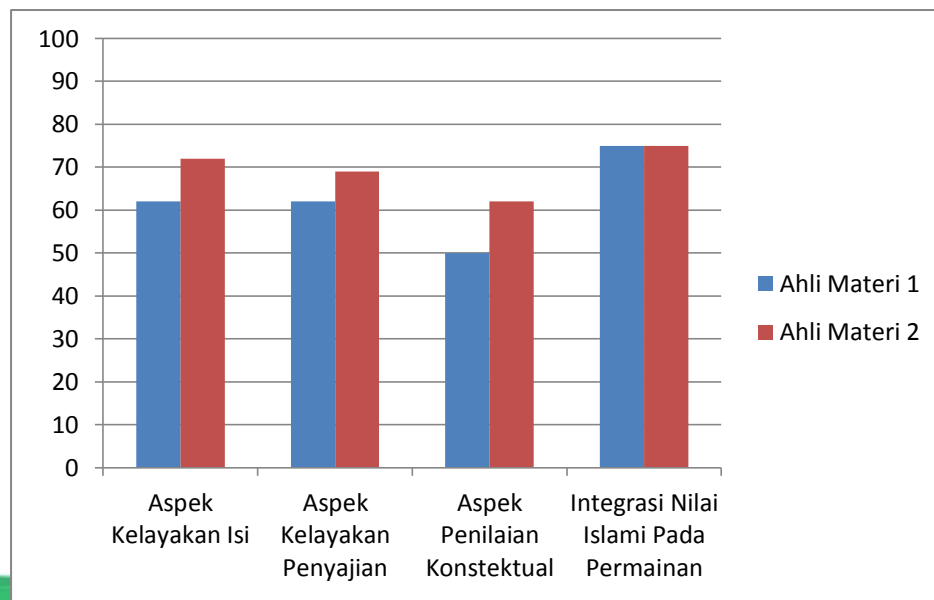
**Tabel 4.1 Data Hasil Validasi Materi**

No.	Aspek Penilaian	Analisis	Validator	
			Validator 1	Validator 2
1.	Aspek Kelayakan Isi	$\Sigma$ Skor	20	23
		Skor Maksimal	32	32
		Presentase	62%	72%
		Kriteria	Layak	Layak
2.	Aspek Kelayakan Penyajian	$\Sigma$ Skor	10	11
		Skor Maksimal	16	16
		Presentase	62%	69%
		Kriteria	Layak	Layak
3.	Aspek Penilaian Konstektual	$\Sigma$ Skor	4	5
		Skor Maksimal	8	8
		Presentase	50%	62%
		Kriteria	Kurang Layak	Layak
4.	Integrasi Nilai Islami Pada Permainan	$\Sigma$ Skor	6	6
		Skor Maksimal	8	8
		Presentase	75%	75%
		Kriteria	Layak	Layak

Sumber: Pengelohan data (perhitungan pada lampiran)

Terdapat 4 aspek pada lembar validasi ahli materi yaitu kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan konstektual dan integrasi nilai islam pada permainan. Hasil rata-rata penilaian dari aspek kelayakan isi yang dinilai oleh validator ahli materi diperoleh presentase 67% dengan kriteria “Layak”, sedangkan pada aspek kelayakan penyajian diperoleh hasil presentase 66% dengan kriteria

“Layak”. Aspek Penilaian Konstektual diperoleh hasil presentase 56% dengan kriteria “Layak” dan Integrasi Nilai Islami Pada Permainan diperoleh hasil presentase 75% dengan kriteria “Layak” Hasil validasi tahap 1 ditampilkan dalam diagram sebagai berikut:



**Gambar 4.11 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1**

Grafik pada gambar 4.11 menunjukkan hasil penilaian para ahli materi terhadap setiap aspek pada media permainan monopoli. Terdapat perbedaan masing masing validator dalam jumlah nilai yang diperoleh. Berdasarkan hasil yang diperoleh Media permainan monopoli dinyatakan “Layak” digunakan dengan revisi sesuai saran.

b. Validasi ahli media (Draf 1)

Validasi media dilakukan oleh dua validator yang ahli dalam bidang media. Validasi media melakukan validasi pada media permainan monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking* pada peserta didik kelas IV yang dilakukan pada tanggal 30 juli 2019



dengan validator (V1) Anton Trihasananto, M.Pd, Validator kedua (V2) Ayu Nur Shawmi, M.Pd pada tanggal 5 Agustus 2019. Berikut hasil yang diperoleh pada validasi media:

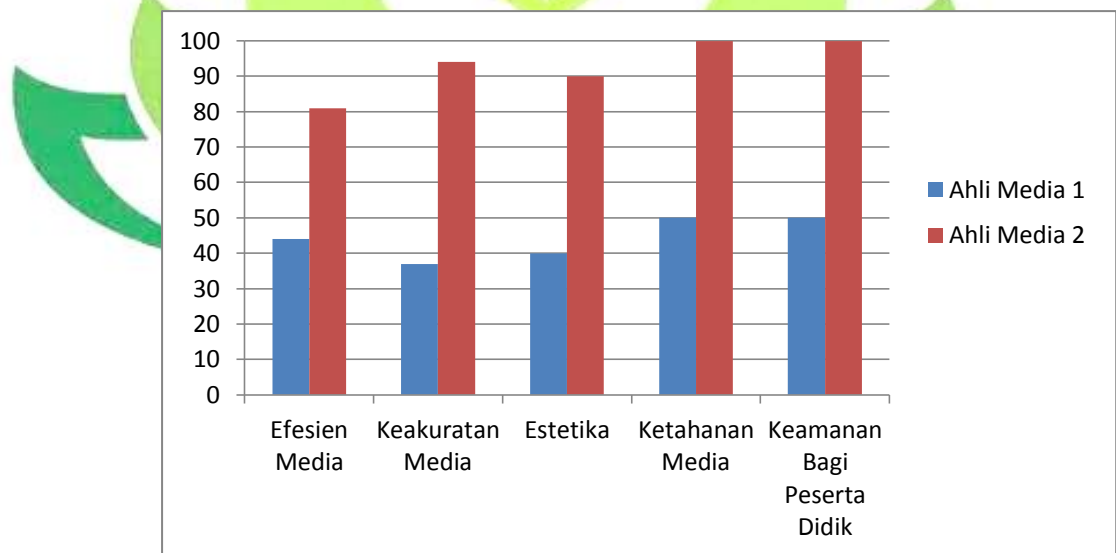
**Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Media**

No.	Aspek Penilaian	Analisis	Validator	
			Validator 1	Validator 2
1.	Efesien Media	$\Sigma$ Skor	7	13
		Skor Maksimal	16	16
		Presentase	44%	81%
		Kriteria	Kurang Layak	Sangat Layak
2.	Keakuratan Media	$\Sigma$ Skor	6	15
		Skor Maksimal	16	16
		Presentase	37%	94%
		Kriteria	Kurang Layak	Sangat Layak
3.	Estetika	$\Sigma$ Skor	8	18
		Skor Maksimal	20	20
		Presentase	50%	90%
		Kriteria	Kurang Layak	Sangat Layak
4	Ketahanan Media	$\Sigma$ Skor	2	4
		Skor Maksimal	4	4
		Presentase	50%	100%
		Kriteria	Kurang Layak	Sangat Layak
5	Keamanan Bagi Peserta Didik	$\Sigma$ Skor	2	4
		Skor Maksimal	4	4
		Presentase	50%	100%
		Kriteria	Kurang Layak	Sangat Layak

Sumber: Pengelohan data (perhitungan pada lampiran)

Terdapat 5 aspek pada lembar validasi ahli desain yaitu efisiensi media, keakuratan media, estetika, ketahanan media, dan keamanan bagi peserta didik. Hasil rata-rata efisiensi media penilaian dari yang dinilai oleh validator ahli media diperoleh presentase 62% dengan kriteria “Layak”. Pada aspek Keakuratan media diperoleh hasil rata-rata presentase 66% dengan kriteria “Layak”, Pada aspek estetika diperoleh hasil rata-rata presentase 65% dengan kriteria “Layak”, Pada aspek ketahanan media diperoleh hasil rata-rata presentase 75% dengan kriteria “Layak” dan pada aspek keamanan bagi peserta didik diperoleh hasil rata-rata presentase 75% dengan kriteria “Layak”.

Hasil validasi tahap 1 ditampilkan dalam grafik sebagai berikut:



**Gambar 4.12 Grafik Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1**

Terlihat pada gambar 4.12 terkait hasil penilaian para ahli media terhadap setiap aspek media permainan monopoli. Berdasarkan hasil yang diperoleh media permainan monopoli

dinyatakan “layak” namun ada beberapa bagian yang perlu direvisi atau diperbaiki.

## 5. Revisi Desain

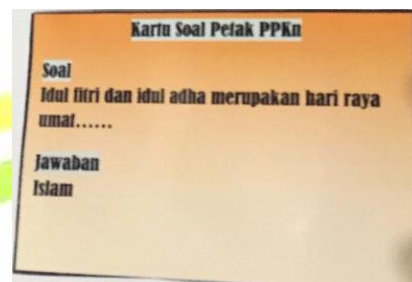
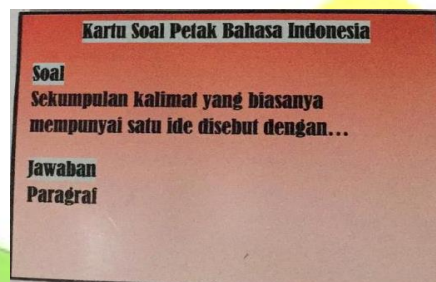
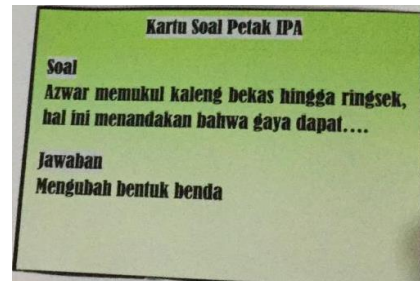
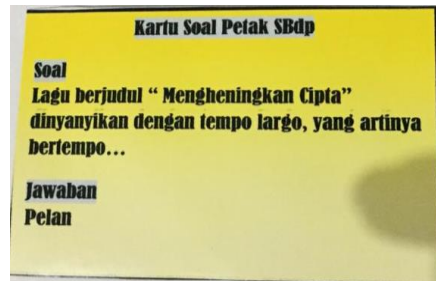
Pada tahap revisi desain, peneliti melakukan perbaikan-perbaikan pada media sesuai saran serta masukan-masukan yang diperoleh pada saat media diperiksa oleh para ahli. Setelah media yang dikembangkan dinilai dan divalidasi oleh para ahli. Saran serta masukan-masukan yang diperoleh dari para ahli baik dari segi materi maupun media sebagai berikut:

### a. Ahli Materi

Kelayakan produk yang dikembangkan sebagaimana hasil dari penilaian ahli materi adalah layak, tidak terlepas dari saran dan masukan-masukan yang diberikan oleh para ahli materi. Selain memberikan skor validasi para validasi juga memberikan saran dan komentar untuk perbaikan media agar lebih baik lagi dalam segi materi. Saran dan komentar yang diberikan oleh ahli materi diantaranya telah peneliti rangkum sebagai berikut:

- 1) Pertanyaan tidak harus sama persis seperti yang dibuku pegangan peserta didik.
- 2) Tambahkan minimal 5 ayat Al-Quran
- 3) Penggunaan EYD
- 4) Kurangnya pendalaman materi.

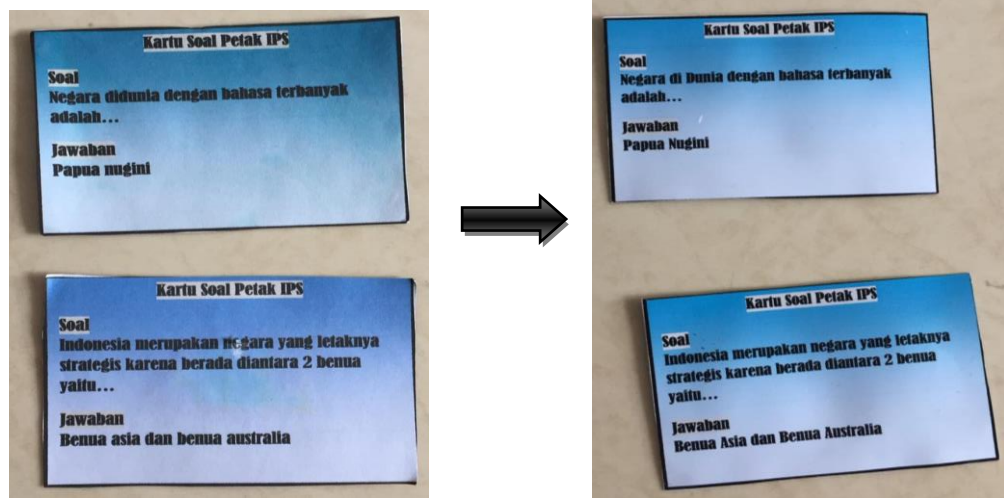
Berdasarkan saran dan komentar ahli materi maka peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran para ahli materi. Revisi yang dilakukan peneliti diantaranya sebagai berikut:



Pertanyaan tidak harus sama persis seperti yang dibuku pegangan peserta didik



Tambahkan minimal 5 ayat Al-Quran



Penggunaan EYD, yaitu penggunaan nama tempat harus kapital

**Gambar 4.13. Revisi Produk Hasil Validasi Ahli Materi**

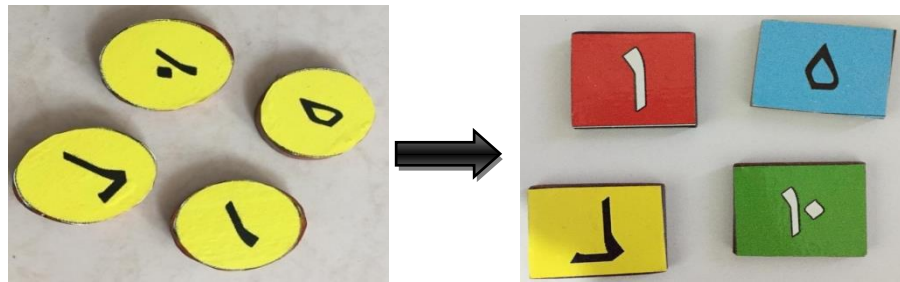
b. Ahli Media

Hasil validasi yang peneliti peroleh tidak terlepas dari saran dan komentar yang diberikan oleh validator sehingga skor validasi pada gambar 4.14 berkriteria layak. Masukan serta saran yang diperoleh dari ahli media yang telah peneliti rangkum adalah sebaga berikut:

- 1) Point diganti menjadi bentuk kotak agar tidak menyerupai duit.
- 2) Kartu-kartu diganti memakai kertas yang lebih tebal.
- 3) Buku peraturan permainan dibuat dengan ukuran lebih kecil dan tidak perlu memasukan materi.

Berdasarkan saran dan komentar ahli materi maka peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran para ahli materi. Revisi yang dilakukan para peneliti diantaranya sebagai berikut:





Point diganti bentuk kotak agar tidak menyerupai duit



Kartu-kartu diganti memakai kertas yang lebih tebal



Buku peraturan permainan dibuat ukuran lebih kecil dan tidak perlu memasukan materi.

**Gambar 4.14 Revisi Produk Hasil Validasi Ahli Media**

a. Revisi Materi (Draf 2)

Revisi materi dilakukan agar memperbaiki materi yang kurang tepat atau perlu ditambahkan sesuai dengan kritik dan saran yang telah diberikan oleh validator ahli materi mengenai pengembangan media permainan monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking* pada peserta didik kelas IV. Validasi ahli materi tematik yaitu melakukan validasi khusus pada bidangnya yaitu validator pertama (V1) Nurul Hidayah, M.Pd pada tanggal 14 agustus 2019 melakukan validasi materi dan validator kedua (V2) Ayu Reza Ningrum, M.pd pada tanggal 8 agustus 2019. Berikut hasil revisi yang diperoleh pada validasi materi:

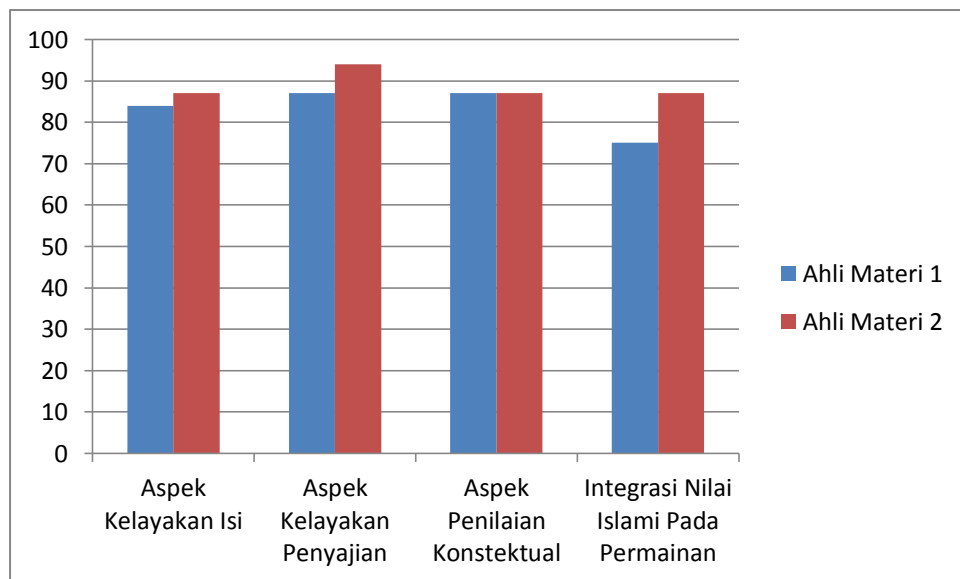
**Tabel 4.3**  
**Hasil Revisi Media Oleh Validator Ahli Materi**

No.	Aspek Penilaian	Analisis	Validator	
			Validator 1	Validator 2
1.	Aspek Kelayakan Isi	$\Sigma$ Skor	27	28
		Skor Maksimal	32	32
		Presentase	84%	87%
		Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak
2.	Aspek Kelayakan Penyajian	$\Sigma$ Skor	14	15
		Skor Maksimal	16	16
		Presentase	87%	94%
		Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak
3.	Aspek Penilaian Konstektual	$\Sigma$ Skor	7	7
		Skor	8	8

4.	Integrasi Nilai Islami Pada Permainan	Maksimal		
		Presentase	87%	87%
		Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak
		$\Sigma$ Skor	6	7
		Skor Maksimal	8	8
		Presentase	75%	87%
		Kriteria	Layak	Sangat Layak

*Sumber: Pengelohan data (perhitungan pada lampiran)*

Terdapat 4 aspek pada lembar validasi ahli materi yaitu kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan kontekstual dan integrasi nilai islam pada permainan. Hasil rata-rata penilaian dari aspek kelayakan isi yang dinilai oleh validator ahli materi diperoleh presentase 86% dengan kriteria “Sangat Layak”, sedangkan pada aspek kelayakan penyajian diperoleh hasil presentase 91% dengan kriteria “Sangat Layak”. Aspek Penilaian Kontekstual diperoleh hasil presentase 87% dengan kriteria “Sangat Layak” dan Integrasi Nilai Islami Pada Permainan diperoleh hasil presentase 81% dengan kriteria “Sangat Layak” Hasil validasi tahap 2 ditampilkan dalam diagram sebagai berikut:



**Gambar 4.15 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2**

Grafik pada gambar 4.15 menunjukkan hasil penilaian para ahli materi terhadap setiap aspek pada media permainan monopoli. Terdapat perbedaan masing masing validator dalam jumlah nilai yang diperoleh. Berdasarkan hasil yang diperoleh Media permainan monopoli mendapatkan presentase rata-rata 87% dengan kriteria “Sangat Layak”. Kesimpulannya untuk aspek Materi media pembelajaran monopoli bernuansa Islami berbantu *Ice Breaking* untuk peserta didik kelas IV telah valid dan layak digunakan di lapangan.

**b. Revisi Media (Draf 2)**

Revisi media dilakukan agar memperbaiki media sesuai dengan kritik dan saran yang telah diberikan oleh validator ahli

media mengenai pengembangan media permainan monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking* pada peserta didik kelas IV.

Validasi media dilakukan oleh dua validator yang ahli dalam bidang media. Validasi media melakukan validasi pada media permainan monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking* pada peserta didik kelas IV yang dilakukan pada tanggal 21 Agustus 2019 dengan validator (V1) Anton Trihasananto, M.Pd, Validator kedua (V2) Ayu Nur Shawmi, M.Pd pada tanggal 2 september 2019. Berikut hasil revisi yang diperoleh pada validasi materi:

**Tabel 4.4**  
**Hasil Revisi Media Oleh Validator Ahli Media**

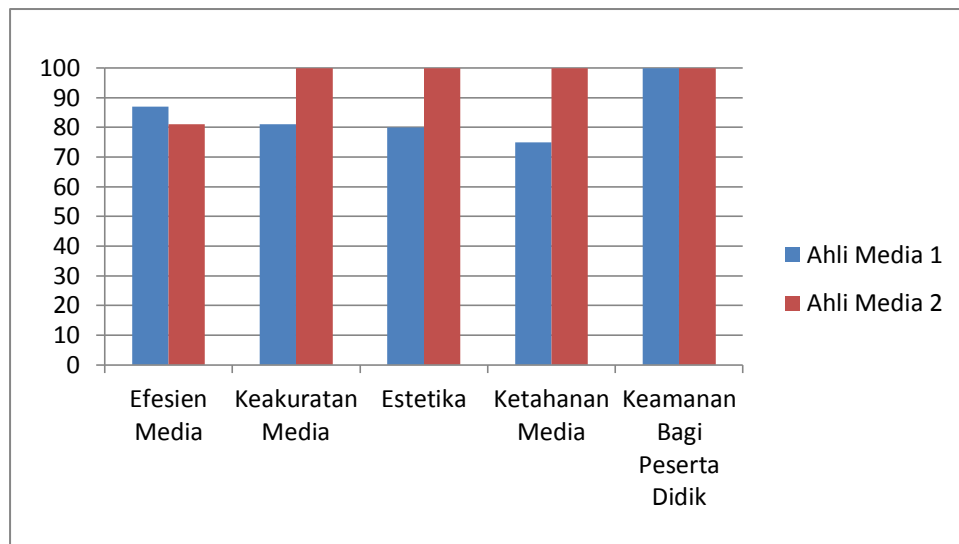
No.	Aspek Penilaian	Analisis	Validator	
			Validator 1	Validator 2
1.	Efesien Media	Σ Skor	14	13
		Skor Maksimal	16	16
		Presentase	87%	81%
		Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak
2.	Keakuratan Media	Σ Skor	13	16
		Skor Maksimal	16	16
		Presentase	81%	100%
		Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak
3.	Estetika	Σ Skor	16	20
		Skor Maksimal	20	20
		Presentase	80%	90%
		Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak
4	Ketahanan	Σ Skor	3	4



	Media	Skor Maksimal	4	4
		Presentase	75%	100%
		Kriteria	Layak	Sangat Layak
5	Keamanan Bagi Peserta Didik	$\Sigma$ Skor	4	4
		Skor Maksimal	4	4
		Presentase	100%	100%
		Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak

*Sumber: Pengelohan data (perhitungan pada lampiran)*

Terdapat 5 aspek pada lembar validasi ahli desain yaitu efisiensi media, keakuratan media, estetika, ketahanan media, dan keamanan bagi peserta didik. Hasil rata-rata efisiensi media penilaian dari yang dinilai oleh validator ahli media diperoleh presentase 84% dengan kriteria “Sangat Layak” Pada aspek Keakuratan media diperoleh hasil rata-rata presentase 91% dengan kriteria “Sangat Layak”, Pada aspek estetika diperoleh hasil rata-rata presentase 90% dengan kriteria “Sangat Layak”, Pada aspek ketahanan media diperoleh hasil rata-rata presentase 87% dengan kriteria “Sangat Layak” dan pada aspek keamanan bagi peserta didik diperoleh hasil rata-rata presentase 100% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil validasi tahap 2 ditampilkan dalam grafik sebagai berikut:



**Gambar 4.16 Grafik Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2**

Terlihat pada gambar 4.16 terkait hasil penilaian para ahli media terhadap setiap aspek media permainan monopoli. Berdasarkan hasil yang diperoleh media permainan monopoli memperoleh rata-rata presentase 89% “Sangat layak”. Kesimpulannya media pembelajaran monopoli bernuansa Islami berbantu *Ice Breaking* untuk peserta didik kelas IV telah valid dan layak digunakan di lapangan.

#### c. Penilaian Pendidik

Penilaian pendidik ini bertujuan untuk memberikan saran dan masukan guna untuk dijadikan acuan bagi penulis dalam memperbaiki produk jika ada kekurangan yang harus dibenahi dalam mengembangkan produk. Penilaian media permainan monopoli sebagai media pembelajaran tematik dilakukan oleh ibu Elyza Hurwita, S. Pd sebagai guru kelas IV MIN 1 Bandar

Lampung (P1) dan Ibu Zulfa Maria, S. Pd.I sebagai guru kelas IV MIN 9 Bandar Lampung (P2).

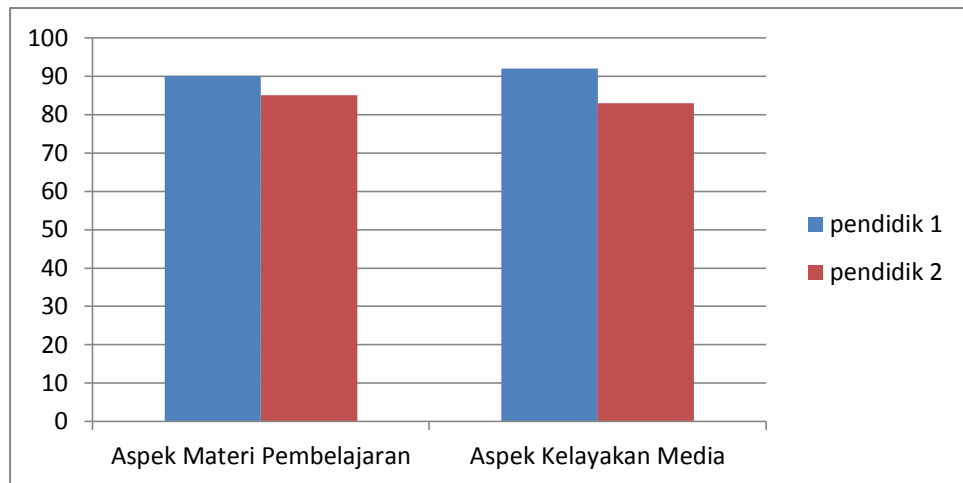
Hasil penilaian pendidik dari ke 2 sekolah yang dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 4.5**  
**Hasil Penilaian Pendidik dari 2 sekolah**

No.	Aspek Penilaian	Analisis	Validator	
			Pendidik 1	Pendidik 2
1.	Aspek Materi Pembelajaran	$\Sigma$ Skor	18	17
		Skor Maksimal	20	20
		Presentase	90%	85%
		Kriteria	Sangat Menarik	Sangat Menarik
2.	Aspek Kelayakan Media	$\Sigma$ Skor	33	30
		Skor Maksimal	36	36
		Presentase	92%	83%
		Kriteria	Sangat Menarik	Sangat Menarik

Sumber: Pengelohan data (perhitungan pada lampiran)

Terdapat lima indikator pada aspek materi pembelajaran dan sepuluh indikator dalam aspek kelayakan media. Berdasarkan tabel diatas bahwa hasil validasi yang dilakukan pendidik terhadap media permainan monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking* pada peserta didik kelas IV yaitu aspek materi pembelajaran memperoleh 87% dan pada aspek kelayakan media memperoleh 87%. Hasil validasi tahap 2 ditampilkan dalam grafik sebagai berikut:



**Gambar 4.17 Grafik Hasil Validasi Penilaian Pendidik**

Terlihat pada grafik 4.17 terkait hasil penilaian pendidik terhadap setiap aspek media permainan monopoli. Berdasarkan hasil yang diperoleh media permainan monopoli total keseluruhan penilaian kedua pendidik memperoleh presentase 87% dengan kriteria “Sangat Menarik” digunakan.

## 6. Uji Coba Produk

Setelah melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media serta telah selesai diperbaiki, selanjutnya produk diujikan kepada peserta didik MIN 1 Bandar Lampung dan MIN 9 Bandar Lampung dengan uji coba skala kecil 10 peserta didik, uji coba skala besar terdiri 20 peserta didik, uji coba produk ini bertujuan untuk mengetahui kemenarikan dari produk media pembelajaran yang dikembangkan.

### a. Uji Coba Skala Kecil

Pada uji coba skala kecil dimaksudkan untuk menguji kemenarikan produk kepada peserta didik dalam uji coba skala kecil

ini berguna untuk melihat serta mencoba media pembelajaran dengan memainkan media permainan monopoli yang diberikan, dan diakhir uji coba produk peserta didik diberi angket untuk menilai kemenarikan media permainan monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking* pada peserta didik kelas IV. Uji coba skala kecil ini melibatkan 10 peserta didik yang dilakukan di MIN 1 Bandar Lampung dari hasil uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel 4.6

**Tabel 4.6**

**Respon Peserta Didik Pada Uji Coba Produk Skala Kecil**

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang diperoleh	Skor ideal	Presentase
1	Ketertarikan	9	325	360	90%
2	Materi	2	70	80	87%
3	Bahasa	2	70	80	87%
<b>Jumlah</b>		13	465	520	264%
<b>Rata-rata</b>					89%
<b>Kriteria</b>					Sangat Menarik

Pada instrumen penilaian respon peserta didik pada uji coba skala kecil terdapat 3 aspek yaitu ketertarikan, materi dan bahasa. Berdasarkan tabel diatas skor yang diperoleh 465, maka diperoleh persentase 89% sengan kriteria “Sangat Menarik”.



b. Uji Coba Skala Besar

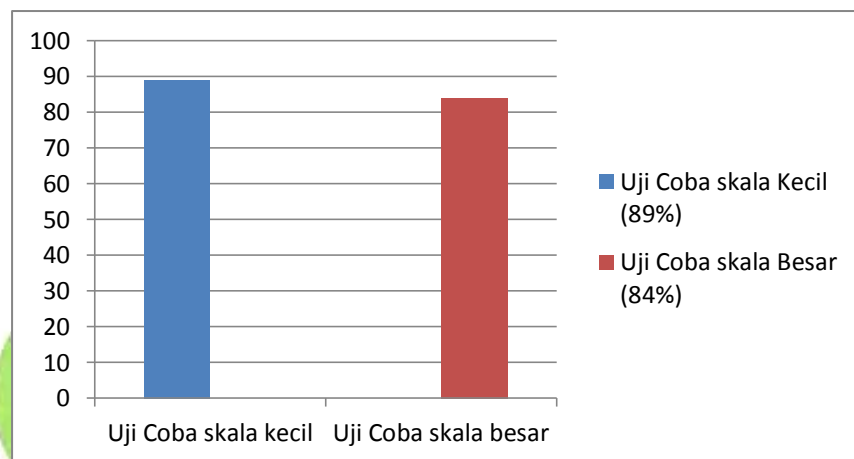
Setelah uji coba produk dilakukan pada kelompok kecil langkah berikutnya yaitu uji coba kelompok besar. Hal ini dilakukan untuk menguji kemenarikan dari produk media permainan monopoli yang dikembangkan secara luas. Pada uji coba ini produk yang telah dibuat diuji cobakan pada 20 peserta didik. Uji coba dilakukan di MIN 9 Bandar Lampung dengan memperkenalkan media permainan monopoli dan untuk melihat serta mencoba media pembelajaran dengan memainkan media permainan monopoli yang diberikan, Setelah membagikannya kepada peserta didik, peneliti memberikan angket respon kemenarikan. Hasil dari respon kemenarikan peserta didik pada uji coba kelompok besar dapat dilihat pada tabel 4.7

**Tabel 4.7**  
**Respon Peserta Didik Pada Uji Coba Produk Skala Besar**

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang diperoleh	Skor ideal	Presentase
1	Ketertarikan	9	610	720	85%
2	Materi	2	129	160	81%
3	Bahasa	2	135	160	84%
<b>Jumlah</b>		13	874	1040	250%
<b>Rata-rata</b>					84%
<b>Kriteria</b>					Sangat Menarik

Pada instrumen penilaian respon peserta didik pada uji coba skala kecil terdapat 3 aspek yaitu ketertarikan, materi dan bahasa. Berdasarkan tabel diatas skor yang diperoleh 874, maka diperoleh persentase 84% sengan kriteria “Sangat Menarik”.

Dari hasil uji coba skala kecil dan uji coba skala besar dapat diperoleh hasil berdasarkan grafik dibawah ini:



**Gambar 4.18 Grafik Perbandingan Uji Skala Kecil dan Uji Skala Besar**

## 7. Revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba skala kecil dan uji coba skala besar untuk mengetahui kelayakan media permainan monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking* pada peserta didik kelas IV. Hasil dari perbaikan atau revisi pada produk yang dikembangkan merupakan produk final dari pengembangan media permainan monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking* pada peserta didik kelas IV. Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa produk dinyatakan memiliki kelayakan sangat tinggi

dengan kriteria sangat layak dan respon pendidik menyatakan bahwa produk sangat menarik sehingga tidak dilakukan uji coba ulang. Selanjutnya media permainan monopoli dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran dan solusi untuk melengkapi keterbatasan media dan membantu peserta didik memahami konsep pelajaran dengan cara yang menyenangkan serta dapat digunakan pendidik kelas IV.

## **B. Pembahasan**

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran permainan monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking* pada peserta didik kelas IV menggunakan langkah-langkah model Borg and Gall dalam Sugiono. Pengembangan ini dilakukan berdasarkan kebutuhan dalam keterbatasan media di sekolah. Tahap pertama yaitu menganalisis potensi dan masalah, tahap kedua mengumpulkan data berdasarkan analisis kebutuhan, tahap ketiga mendesain produk lalu tahap keempat memvalidasi desain produk lalu tahap keempat memvalidasi desain produk dengan beberapa ahli kemudian tahap kelima merevisi desain sesuai saran validator. Ahli materi memperoleh presentase 87% dengan kriteria sangat layak. Ahli media memperoleh presentase 89% dengan kriteria sangat layak serta penilaian pendidik memperoleh presentase 87% dengan kriteria sangat menarik.

Tahap keenam yaitu melakukan uji coba dalam dua tahap yaitu skala kecil dan skala besar. Penelitian dilakukan di MIN 1 Bandar Lampung dan di MIN 9 Bandar Lampung. Responden peserta didik kelas IV dengan jumlah peserta didik pada uji skala kecil dengan melibatkan 10 peserta didik dan

kelompok besar yang melibatkan 20 peserta didik. Dengan perolehan respons peserta didik uji skala kecil yaitu 89% dengan kategori sangat menarik dan uji coba skala besar dengan presentase 84% dengan kategori sangat menarik.

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media permainan monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking* pada peserta didik kelas IV yang telah divalidasi kemudian diuji cobakan. Produk akhir dari penelitian ini menghasilkan sebuah media permainan monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking* pada peserta didik kelas IV yang layak digunakan dengan kegiatan belajar dan membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran serta membuat pembelajaran lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar. Penelitian ini dilakukan dalam tujuh tahap, tidak dilakukan revisi kembali karena uji coba produk skala kecil dan skala besar yaitu media permainan monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking* pada peserta didik kelas IV sudah sangat menarik dan layak digunakan di MI.

### **C. Kendala Peneliti Dalam Penelitian**

Pada proses pengembangan media permainan monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking* pada peserta didik kelas IV mengalami beberapa kendala dan hambatan diantaranya pada proses desain media, peneliti memerlukan waktu yang lama dikarenakan membuat desain pengembangan media ini. Pada saat uji coba antusiasme peserta didik yang tinggi menyebabkan kelas kurang kondusif pada saat pembelajaran.





## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan diantaranya yaitu:

1. Pengembangan media permainan monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking* pada peserta didik kelas IV menggunakan penelitian dan pengembangan yang mengacu pada model Borg and Gall dengan tujuh langkah pengembangan yakni potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Produk ini divalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta diuji coba skala kecil dan skala besar di dua Madrasah Ibtidaiyah.
2. Pengembangan media permainan monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking* pada peserta didik kelas IV divalidasi beberapa ahli. Ahli materi memperoleh presentase 87% dengan kriteria sangat layak. Ahli media memperoleh presentase 89% dengan kriteria sangat layak. sehingga media permainan monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking* dinyatakan layak digunakan.
3. Uji coba produk dilakukan dengan uji skala kecil dan uji skala besar untuk melihat kemenarikan produk berdasarkan respons peserta didik. Uji coba skala kecil dilakukan dengan 10 peserta didik di MIN 1 Bandar Lampung dengan memperoleh presentase 89% sedangkan uji skala besar dengan 20 peserta didik yang dilakukan di MIN 9 Bandar Lampung

memperoleh presentase 84% . Dari dua uji coba tersebut dapat dinyatakan bahwa media ini dikategoeikan sangat menarik.sehingga media permainan monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking* pada peserta didik kelas IV dinyatakan sangat menarik.

## **B. Saran**

Beberapa saran yang dapat diberikan untuk produk yang dikembangkan ini adalah sebagai berikut:

1. Media permainan monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking* pada peserta didik kelas IV hanya menyajikan satu subtema sehingga diharapkan untuk pengembangan media permainan monopoli selanjutnya dapat dikembangkan media permainan monopoli dengan materi yang lebih luas.
2. Media permainan monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking* pada peserta didik kelas IV masih terbatas pada sebuah permainan yang berbasis permainan papan yang ini dapat dibuat dalam bentuk portable atau sebuah permainan berbasisi online.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adelina Hasyim. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Disekolah* (cet. 1). Yogyakarta: Media Akademi, 2016
- Agna Deka Cahyanti, dkk. “ Pengembangan Alat Evaluasi Berupa Tes *Online/Offline* Matematika dengan *Ispring Suite 8*”. *Indonesia Journal Of Sccience and Mathematics Education*, Vol. 02 No. 3. 2019.
- Akip Suhendra dan Zaenal Mustofa. “Media Pembelajaran Mengenal Bentuk Dan Warna Berbasis Multimedia Pada Ra Al A’raaf”. *Jurnal Protekinfo*, Vol. 1 No. 1. 2014.
- Ali Mudrofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah. *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori Ke Praktik*. Jakara: Rajawali Press, 2017.
- Ati Sulastri, dkk, “Pengembangan Media *Ice Breaking Talking Pen* Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X SMAN 100 Jakarta”, *Jurnal Studi Al-Quran* , Vol. 13 No. 2 (2017), h. 161.
- Atma Hidayat dan Muhajir, “Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V SD Siti Aminah Surabaya”. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, Vol. 3 No. 2. 2015.
- Ayu Novia Kurniasih dan Dedy Hidayatullah Alarifin, “Penerapan *Ice Breaking* (Penyegar Pembelajaran) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII A Mts AN-NUR Pelapor Bandarjaya Tahun Pelajaran 2013/2014”. *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol, III. No. 1. 2015.
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran* (cet. XVII). Jakarta: Rajawali pers, 2014.
- Dea Aransa Vikagustanti, dkk. “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa SMP”. *Unnes Science Education Journal*, Vol. 3. No 2. 2014.
- Dian Kristiani. *Ensiklopedia Negeriku Permainan Tradisional*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer, 2015.
- Dias Hendyanto Dwiputra. “Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran Ipa Penggolongan Hewan Untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 1 Siduadi Sleman”. Skripsi Program Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2016.
- Dias Septi Indriani, “Keefektifan *Think Pair Share* Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS”. *Jurnal of Elementary Education*, Vol. 3 No. 2. 2014.

Fatwal Harsyad. "Studi Kompirasi Penggunaan *Ice Beraking* dan *Brain Gym* Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 21 Makassar". Skripsi UIN Alauddin Makassar, 2016.

Fatwal Harsyad, dkk, "Studi Kompirasi Penggunaan *Ice Beraking* dan *Brain Gym* Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 21 Makassar". *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, Vol. 4 No 2. 2016.

I Komang Arimbawa, dkk. "Pengaruh Penggunaan *Ice Breaker* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 5 No. 2. 2017.

Inesa Wijaya Dan Lusia Rahmawati. "Pengembangan Media Pembelajaran *Autoplay* Media Studio Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Audio Di SMKN 3 Surabaya". *Jurnal Pendidikan Tehnik Elektro*, Vol. 4 No 3. 2015.

Ismail Darimi. "Teknologi Informasi Dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif". *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, Vol 1 No. 2. 2017.

Karwano dan Heni mularsih. *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar* (cet. 1). Depok: Rajawali Pers, 2017.

Mimi Hariyani. Strategi Pembelajaran Matematika Madrasah Ibtidaiyah Berintegrasi Nilai-Nilai Islam, Dosen Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Suska Riau, Vol. 12 No. 2. 2013.

Moh Fatih Luthfi. " Pembelajaran Menggairahkan dengan *Ice Breaking*". *Jurnal Studi Islam* Vol. 1 No.1. 2014.

Muhammad Ilham Bakhtiar."Pengembangan Video Ice Breaking Sebagai Media Bimbingan Konseling Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial". *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling*, Vol.1, No.2. 2015.

Nurul Hidayah. "Pembelajaran Tematik Integratif Disekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 2 No. 2. 2015.

Oktaria Kusumawati. "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah". *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol.4 No. 2. 2017.

Oktarina Yoga Jatikusum. "Model Pembelajaran Keseimbangan Melalui Permainan Estafet Bola Dilingkungan Persawahan". *Juournal Of Physical Education, Sport, Health And Recreation*, Vol. 1 No. 2. 2014.

Rahmi Ouly dan Marwan Hamid. "Pengaruh Motivasi Belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Jurusan Ilmu

- Pengetahuan Sosial (IPS) Di MAN Peusangan”. *Jurnal Sains Ekonomi dan Edukasi*, Vol. 4 No. 1. 2016.
- Saidah. *Pengantar Pendidikan Telaah Pendidikan Secara Global Dan Nasional* (cet. 1). Jakarta; Rajawaliipers, 2016.
- Shoklikatun Khasanah. ”*Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Pendidikan Nilai Islam Pada Pokok Bahasan Himpunan Di Mts Nergeri Mlijon Klaten*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Matematika, 2015.
- Siti Ulfaeni, dkk. “Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD”. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, Vol 4 No 2. 2017
- Sohibun Dan Filza Yulina Ade, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Class* Berbantuan *Google Drive*”, *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, Vol. 2 No. 2. 2017.
- Sri Katun dan Yayuk Sri Rahayu Budiawati, “ Analisis Tingkat Kelayakan Bahan Ajar Ekonomi Yang Digunakan Oleh Guru Di SMA Negeri 4 JEMBER”, *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol. IX No. 2. 2015.
- Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra. “ Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam”. *CBSI Jurnal*, Vol. 3 No. 2. 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development* (cet. III). Bandung: Alfabeta, 2017.
- , *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (cet. XXV). Bandung: Alfabeta, 2017.
- Syafruddin Nurdin dan Adriantoni. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2016.
- Wina Sanjaya. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran* (cet. VII). Jakarta: Prenadamedia Group, 2015.
- Yudesta Erfayliana. “ Aktivitas Bermain Dan Perkembangan Jasmani Anak”. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol 3 No. 2. 2016
- Yulia Siska. *Pembelajaran Ips Di SD/MI* (cet. 1). Yogyakarta: Garudhawaca, 2018.





**INSTRUMEN WAWANCARA PRA PENELITIAN TERHADAP  
PENDIDIK KELAS IV SD/MI**

**Nama: Elyza Nurwita, S.Pd**

**Tugas Mengajar: Kelas IV MIN 1 Bandar Lampung**

No	Indikator	Sub Indikator	No Item
1	Kurikulum dan bahan ajar	a. Kurikulum apa yang digunakan di Sekolah? b. Buku apa yang digunakan dalam pembelajaran?	a. Kurikulum yang digunakan kurikulum 2013 b. Buku yang digunakan yaitu Tema dari Kemendikbud
2	Metode dan kendala pembelajaran	a. Metode apa yang digunakan dalam pembelajaran? b. Apakah terdapat kesulitan yang sering dialami dalam selama proses pembelajaran?	a. Metode yang digunakan lebih sering ceramah terkadang diskusi secara kelompok. b. saat belajar kelompok, peserta didik mengantuk dan banyak mengobrol , main-main dan tidak fokus belajar.
3	Media pembelajaran	a. Media pembelajaran apa yang digunakan selama ini dalam proses	a. Media yang digunakan selama ini yaitu kerangka manusia , peta dan globe.

		<p>pembelajaran?</p> <p>b. Apakah media pembelajaran yang selama ini digunakan masih terdapat kelemahan?</p>	<p>b. Di MI ini masih terasa lemah, karena media yang disediakan sekolah masih kurang banyak materi yang tidak ada medianya.</p>
4	Media permainan monopoli	<p>a. Pernahkah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran berbasis permainan seperti media monopoli?</p> <p>b. perlukah adanya media pembelajaran berupa permainan monopoli dalam proses pembelajaran?</p>	<p>a. Belum pernah menggunakan media belajar sambil bermain yang dikhususkan.</p> <p>b. Perlu dicoba, karena peserta didik senang bermain saat sedang belajar dan agar tidak merasa bosan</p>

### LEMBAR OBSERVASI

No	Objek Pengamatan	Hasil Pengamatan	
		Ada	Tidak Ada

1	Keberadaan bahan ajar (buku pelajaran)	✓	
2	Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif di kelas		✓
3	Media pembelajaran mendorong peserta didik untuk aktif		✓
4	Dorongan minat dan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran		✓
5	Kendala guru dalam menyampaikan materi pelajaran	✓	
6	Kendala peserta didik dalam memahami materi pembelajaran		✓
7	Penggunaan media permainan monopoli dalam pembelajaran tema indahny keberagaman di Negeriku		✓





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDAR LAMPUNG  
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1

Jl. Teuku Umar/Gajah No. 2 Kel. Sidodadi Kec. Kedaton Bandar Lampung  
NSM : 1111118710001 Telp (0721) 786362 Email : minitanjungkarang@yahoo.co.id

119

SURAT KETERANGAN

Nomor : B-153 /Mi.08.01/TL.03/09/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Bandar Lampung. Berdasarkan Surat Permohonan Mengadakan Penelitian dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Raden Intan Lampung No : B-10203/Un.16/DT/TL.01/08/2019 Tanggal 29 Agustus 2019 menerangkan bahwa :

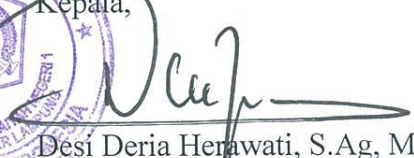
Nama : Fatin Zafitri  
NPM : 1511100029  
Semester/T.A : IX/2019  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah melakukan penelitian dari tanggal 29 Agustus s.d 09 September 2019 sebagai salah satu syarat untuk menyusun Skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Permainan Monopoli Bernuansa Islami Berbantu *Ice Breaking* pada Peserta Didik Kelas IV**".

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Bandar Lampung, 9 September 2019  
Kepala,

  
Desi Deria Herawati, S.Ag, M.Pd.I  
NIP. 197212251994032003





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDAR LAMPUNG**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1**

119

Jl. Teuku Umar/Gajah No. 2 Kel. Sidodadi Kec. Kedaton Bandar Lampung  
NSM : 1111118710001 Telp (0721) 786362 Email : minitanjungkarang@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : B-153 /Mi.08.01/TL.03/09/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Bandar Lampung. Berdasarkan Surat Permohonan Mengadakan Penelitian dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Raden Intan Lampung No : B-10203/Un.16/DT/TL.01/08/2019 Tanggal 29 Agustus 2019 menerangkan bahwa :

Nama : Fatin Zafitri  
NPM : 1511100029  
Semester/T.A : IX/2019  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah melakukan penelitian dari tanggal 29 Agustus s.d 09 September 2019 sebagai salah satu syarat untuk menyusun Skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Permainan Monopoli Bernuansa Islami Berbantu *Ice Breaking* pada Peserta Didik Kelas IV**".

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Bandar Lampung, 9 September 2019

Kepala,

  
Desi Deria Herawati, S.Ag, M.Pd.I  
NIP. 197212251994032003



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
*Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung (0721)*

**SURAT PENGANTAR VALIDASI**

Kepada Yth,  
Bapak/Ibu : Nurul Hidayah, M.Pd  
Dosen Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan  
Di  
Tempat

Dengan hormat,

Berkenaan akan dilaksanakannya penelitian di SD/MI, dengan ini saya mohon dengan hormat bantuan Bapak/Ibu untuk memberi masukan dan saran mengenai validasi materi yang akan digunakan dalam penelitian skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Permainan Monopoli Bermuatan Islami Berbantuan Ice Breaking Pada peserta didik Kelas IV SD/MI", disusun oleh Fatin Zafitri, NPM 1511100029.

Demikian surat permohonan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu diucapkan Terimakasih.

Mengetahui,  
Sekretaris Jurusan PGMI

**Nurul Hidayah, M.Pd**  
IP.197805052011012006

Bandar Lampung,  
Pembimbing II

2019

**Yudesta Erfayliana, M.Pd**  
NIP.

**LEMBAR KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurul Hidayah, M.Pd

Setelah beberapa kali revisi, kemudian telah melakukan penilaian dan masukan terhadap Media Permainan Monopoli Bernuansa Islami Berbantu *Ice Breaking*, yang akan digunakan dalam penelitian skripsi mahasiswa yang bernama:

Nama : Fatin Zafitri

Npm : 1511100029

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Permainan Monopoli Bernuansa Islami Berbantu *Ice Breaking* Pada Peserta Didik Kelas IV

Berdasarkan hasil penelitian terhadap media tersebut, maka "Pengembangan Media Permainan Monopoli Bernuansa Islami Berbantu *Ice Breaking* Pada Peserta Didik Kelas IV" dinyatakan layak digunakan. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 01 Agustus 2019

Mengetahui,

Ahli Materi



Nurul Hidayah, M.Pd

1978050520110112006

**LEMBAR KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ayu Reza Ningrum, M.Pd

Setelah beberapa kali revisi, kemudian telah melakukan penilaian dan masukan terhadap Media Permainan Monopoli Bernuansa Islami Berbantu *Ice Breaking*. yang akan digunakan dalam penelitian skripsi mahasiswa yang bernama:

Nama : Fatin Zafitri

Npm : 1511100029

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Permainan Monopoli Bernuansa Islami Berbantu *Ice Breaking* Pada Peserta Didik Kelas IV

Berdasarkan hasil penelitian terhadap media tersebut, maka "Pengembangan Media Permainan Monopoli Bernuansa Islami Berbantu *Ice Breaking* Pada Peserta Didik Kelas IV" dinyatakan layak digunakan. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 1 Agustus 2019

Mengetahui,

Ahli Materi



Ayu Reza Ningrum, M.Pd

1994032520191012

## DATA HASIL VALIDASI TAHAP I AHLI MATERI

ASPEK	KRITERIA	PENILAIAN VALIDATOR	
		AHLI MATERI	
		1	2
Aspek Kelayakan Isi	1	3	3
	2	2	3
	3	2	3
	4	2	3
	5	3	3
	6	2	3
	7	3	3
	8	3	2
Aspek Kelayakan Penyajian	9	2	3
	10	2	3
	11	3	2
	12	3	3
Aspek Penilaian Kontektual	13	2	2
	14	2	3
Integrasi Nilai Islam Pada Permainan	15	3	3
	16	3	3
Jumlah		40	45
		62,5%	70,3%
Rata-Rata Presentase		66%	
Kriteria		Layak	



## DATA HASIL VALIDASI TAHAP 2 AHLI MATERI

ASPEK	KRITERIA	PENILAIAN VALIDATOR	
		AHLI MATERI	
		1	2
Aspek Kelayakan Isi	1	3	3
	2	3	3
	3	3	3
	4	3	4
	5	4	4
	6	4	3
	7	4	4
	8	3	4
Aspek Kelayakan Penyajian	9	3	4
	10	4	3
	11	3	4
	12	4	4
Aspek Penilaian Konstektual	13	3	4
	14	4	3
Integrasi Nilai Islam Pada Permainan	15	3	4
	16	3	3
Jumlah		54	57
		84,3%	89%
Rata-Rata Presentase		87%	
Kriteria		Sangat Layak	



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
*Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung (0721)*

**SURAT PENGANTAR VALIDASI**

Kepada Yth,  
Bapak/Ibu : Anton Trihasananto, M.Pd  
Dosen Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung  
Di  
Tempat

Dengan hormat,

Berkenaan akan dilaksanakannya penelitian di SD/MI, dengan ini saya mohon dengan hormat bantuan Bapak/Ibu untuk memberi masukan dan saran mengenai validasi media yang akan digunakan dalam penelitian skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Permainan Monopoli Bermuatan Islami Berbantuan Ice Breaking Pada peserta didik Kelas IV SD/MI", disusun oleh Fatin Zafitri, NPM 1511100029.

Demikian surat permohonan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu diucapkan Terimakasih.

Mengetahui,  
Sekretaris Jurusan PGMI

Nurul Hidayah, M.Pd  
NIP.197805052011012006

Bandar Lampung,  
Pembimbing II

2019

Yudesta Erfavliana, M.Pd  
NIP.

**LEMBAR KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Anton Trihasnanto, M.Pd

Setelah beberapa kali revisi, kemudian telah melakukan penilaian dan masukan terhadap media permainan monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking*, yang akan digunakan dalam penelitian skripsi mahasiswa yang bernama:

Nama : Fatin Zafitri

Npm : 1511100029

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Permainan Monopoli Bernuansa Islami Berbantu *Ice Breaking* Pada Peserta Didik Kelas IV

Berdasarkan hasil penelitian terhadap media tersebut, maka "Pengembangan Media Permainan Monopoli Bernuansa Islami Berbantu *Ice Breaking* Pada Peserta Didik Kelas IV" dinyatakan layak digunakan. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, Juli 2019

Mengetahui,

Ahli Media





KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung (0721)

**SURAT PENGANTAR VALIDASI**

Kepada Yth,  
Bapak/Ibu : Ayu Nur Shawmi, M.Pd  
Dosen Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung  
Di  
Tempat

Dengan hormat,

Berkenaan akan dilaksanakannya penelitian di SD/MI, dengan ini saya mohon dengan hormat bantuan Bapak/Ibu untuk memberi masukan dan saran mengenai validasi media yang akan digunakan dalam penelitian skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Permainan Monopoli Bermuatan Islami Berbantuan Ice Breaking Pada peserta didik Kelas IV SD/MI", disusun oleh Fatin Zafitri, NPM 1511100029.

Demikian surat permohonan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu diucapkan Terimakasih.

Mengetahui,  
Sekretaris Jurusan PGMI

Nurul Hidayah, M.Pd  
NIP.197805052011012006

Bandar Lampung,  
Pembimbing II

2019

Yudesta Erfaylana, M.Pd  
NIP.

**LEMBAR KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ayu Nur Shauwmi, M.Pd

Setelah beberapa kali revisi, kemudian telah melakukan penilaian dan masukan terhadap media permainan monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking*, yang akan digunakan dalam penelitian skripsi mahasiswa yang bernama:

Nama : Fatin Zafitri

Npm : 1511100029

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Permainan Monopoli Bernuansa Islami Berbantu *Ice Breaking* Pada Peserta Didik Kelas IV

Berdasarkan hasil penelitian terhadap media tersebut, maka "Pengembangan Media Permainan Monopoli Bernuansa Islami Berbantu *Ice Breaking* Pada Peserta Didik Kelas IV" dinyatakan layak digunakan. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 5 Agustus 2019

Mengetahui,

Ahli Media



Ayu Nur Shauwmi, M.Pd



### DATA HASIL VALIDASI TAHAP I AHLI MATERI

ASPEK	KRITERIA	PENILAIAN VALIDATOR	
		AHLI MATERI	
		1	2
Aspek Kelayakan Isi	1	3	3
	2	2	3
	3	2	3
	4	2	3
	5	3	3
	6	2	3
	7	3	3
	8	3	2
Aspek Kelayakan Penyajian	9	2	3
	10	2	3
	11	3	2
	12	3	3
Aspek Penilaian Konstektual	13	2	2
	14	2	3
Integrasi Nilai Islam Pada Permainan	15	3	3
	16	3	3
Jumlah		40	45
		62,5%	70,3%
Rata-Rata Presentase		66%	
Kriteria		Layak	

### DATA HASIL VALIDASI TAHAP 2 AHLI MATERI

ASPEK	KRITERIA	PENILAIAN VALIDATOR	
		AHLI MATERI	
		1	2
Aspek Kelayakan Isi	1	3	3
	2	3	3
	3	3	3
	4	3	4
	5	4	4
	6	4	3
	7	4	4
	8	3	4
Aspek Kelayakan Penyajian	9	3	4
	10	4	3
	11	3	4
	12	4	4
Aspek Penilaian Konstektual	13	3	4
	14	4	3
Integrasi Nilai Islam Pada Permainan	15	3	4
	16	3	3
Jumlah		54	57
		84,3%	89%
Rata-Rata Presentase		87%	
Kriteria		Sangat Layak	

### INSTRUMEN PENILAIAN GURU

**Judul Penelitian** : Pengembangan Media Permainan Monopoli  
Bernuansa Islami Berbantu *Ice Breaking* Pada Peserta  
Didik Kelas IV

**Sasaran Pengguna** : Peserta Didik kelas IV

**Mata pelajaran** : Tematik

**Peneliti** : Fatin Zafri

**Guru/Pendidik** : Zulfah MARIN, S.Pd

#### A. PETUNJUK PENGISIAN LEMBAR PENILAIAN

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang **"PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI BERNUANSIA ISLAMI BERBANTU ICE BREAKING PADA PESERTA DIDIK KELAS IV"**. Sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya permainan monopoli tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas permainan monopoli ini. Untuk itu saya mohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang di bawah kolom skor penilaian. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.

Keterangan:

- 4 : Sangat Menarik
- 3 : Menarik

2 : Kurang Menarik

1 : Sangat Kurang Menarik

Apabila penilaian Bapak/Ibu 2 atau 1. Maka berilah saran terkait hal-hal yang kurang terhadap media pembelajaran permainan monopoli bernuansa islami berbantu *ice breaking* pada peserta didik kelas IV pada kolom komentar.

#### B. ASPEK PENILAIAN

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	No	Kriteria	Skala Penilaian			
				1	2	3	4
Aspek materi pembelajaran	Kesesuaian materi	1	Media memuat materi sesuai indikator yang dicapai			✓	
		2	Media yang dikembangkan konkrit untuk digunakan dalam pembelajaran				✓
	Keaktualisasi	3	Media pembelajaran mempermudah guru dalam mengajar tema indahny keragaman di negeriku				✓
		4	Media monopoli sudah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran			✓	

		5	Ketepatan ilustrasi dengan materi			✓	
Aspek kelayakan media	Kelengkapan dan Kualitas bahan	6	Media kuat dan tahan lama				✓
		7	Media mudah dipakai atau digunakan peserta didik			✓	
		8	Media dapat digunakan secara berulang-ulang				✓
	Kemudahan untuk dipahami	9	Media yang dikembangkan mempermudah peserta didik dalam memahami materi			✓	
		10	Media memuat materi yang mampu meningkatkan pemahaman peserta didik			✓	
	Kejelasan	11	Kejelasan peraturan dalam media permainan monopoli tema indah nya keragaman dinegeriku			✓	
		12	Penggunaan ilustrasi membantu pemahaman peserta			✓	



			didik				
	Memberi umpan balik	13	Media memfasilitasi peserta didik untuk berkomunikasi			✓	
		14	Penggunaan media pembelajaran ini membuat peserta didik termotivasi dalam pembelajaran			✓	
Jumlah skor penilaian:							

#### I. Rekomendasi / Saran

.....

.....

.....

.....

#### II. KESIMPULAN

Materi dinyatakan: Layak / Tidak Layak

Bandar Lampung 6-9-2019  
2019

Praktisi pendidikan,

*Zulfa Maria, S.Pd*  
ZULFA MARIA, S.Pd  
NIP 198503182009012005

## ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama Peserta Didik : AZKIA MAULIDA Syifa  
 Kelas : IV A  
 Nomer Absen : 8  
 Asal Sekolah : MIN Gbandar Lampung

## Petunjuk Pengisian Angket

1. Tulislah nama lengkap pada lembar angket
2. Bacalah lembar angket dengan teliti!
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang adik-adik pilih!
4. Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian.

Nilai 4 : Sangat menarik

Nilai 3 : Menarik

Nilai 2 : Kurang menarik

Nilai 1 : Sangat Kurang Menarik

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Tampilan papan media permainan menarik				✓
2	Media permainan ini mudah digunakan				✓
3	Petunjuk permainan mudah dipahami				✓
4	Kegiatan belajar belajar lebih menyenangkan				✓
5	media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar				✓
6	Kerapihan desain menarik				✓
7	Bentuk dan warna media menarik				✓
8	Pemilihan warna pada papan permainan menarik				✓
9	Tata letak dan susunan huruf tepat			✓	
10	Media berisi materi yang menarik			✓	
11	Materi mudah dipelajari				✓
12	Bahasa dalam menyampaikan mudah dipahami				✓
13	Huruf yang sederhana dan mudah dibaca			✓	
Jumlah skor penilaian:		49			

### DATA HASIL VALIDASI TAHAP I AHLI MEDIA

ASPEK	KRITERIA	PENILAIAN VALIDATOR	
		AHLI MEDIA	
		1	2
Efisiensi Media	1	2	3
	2	2	3
	3	1	4
	4	2	3
Keakuratan Media	5	1	4
	6	2	4
	7	2	3
	8	1	4
Estetika	9	2	3
	10	1	3
	11	1	4
	12	2	4
	13	2	4
Ketahanan Media	14	2	4
Keamanan Media	15	2	4
Jumlah		25	54
		42%	90%
Rata-Rata Presentase		66%	
Kriteria		Layak	

### DATA HASIL VALIDASI TAHAP 2 AHLI MEDIA

ASPEK	KRITERIA	PENILAIAN VALIDATOR	
		AHLI MEDIA	
		1	2
Efesiensi Media	1	3	3
	2	4	3
	3	4	4
	4	3	3
Keakuratan Media	5	3	4
	6	3	4
	7	3	4
	8	4	4
Estetika	9	3	4
	10	4	4
	11	3	4
	12	3	4
	13	3	4
Ketahanan Media	14	3	4
Keamanan Media	15	4	4
Jumlah		50	57
		83,3%	95%
Rata-Rata Presentase		89%	
Kriteria		Sangat Layak	

# PERHITUNGAN HASIL ANGKET PESERTA DIDIK UJI SKALA KECIL

## MIN 1 BANDAR LAMPUNG

NO	NAMA	INDIKATOR													JUMLAH SKOR	RATA- RATA SKOR
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
1	Adis Haniyah	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	49	94%
2	Aleeza Monica Zahra	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	48	92%
3	Ferdi Septian Rhamadhan	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	47	90%
4	Kalam Zahra Al'abhariyah	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	50	96%
5	Keisha Tifanny Viola	3	4	1	4	4	3	3	2	3	3	4	3	3	40	77%
6	Lutpiya Sania Sara	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	48	92%
7	M. Fadhil Dhiaurahman	3	4	2	4	4	3	2	3	4	2	3	4	3	41	79%
8	Ratu Jasmine K.H	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	47	90%
9	Riska Rifianita N	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	48	92%





# **PERHITUNGAN HASIL ANGKET PESERTA DIDIK UJI SKALA BESAR**

## **MIN 9 BANDAR LAMPUNG**

NO	NAMA	INDIKATOR													JUMLAH SKOR	RATA- RATA SKOR
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
1	Alvino Sebastian Yusuf	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	46	88%
2	Alya Naura	3	4	3	2	4	3	4	4	3	4	3	4	4	45	86%
3	Aqila Nur Hamidah	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	44	85%
4	Azka Keysha Haziqoh	3	3	4	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	33	63%
5	Azkia Maulida Syifa	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	49	94%
6	Cahya Rizky	4	4	3	1	1	3	2	3	1	3	2	1	3	31	60%
7	Devi Puspita	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51	98%
8	Elvyna Rahmania	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	48	92%



<b>PRESENTASE</b>	
<b>KRITERIA</b>	<b>Sangat Menarik</b>

# SILABUS PEMBELAJARAN TEMATIK

Satuan Pendidikan : SD/ MI  
 Kelas / Semester : IV (Empat) / II (Dua)  
 Tema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku  
 Subtema : 1. Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku

## Kompetensi Inti :

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan di tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber dan Media
1.	PPKN 1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	1.4.1 Menunjukkan sikap saling menghormati perbedaan dalam keberagaman di sekolah	Suku bangsa di Indonesia Keragaman bahasa daerah di Indonesia	Pembelajaran 1 1. Siswa menemukan informasi tentang suku bangsa yang ada di Indonesia. 2. Siswa menuliskan kata sulit dalam bentuk tabel	Aspek: 1.Sikap 2.Pengetahuan 3.Keterampilan  Prosedur: 1. Proses 2. Hasil	6 x Pertemuan	Kusumawati, H. (2017). Indahnya Keragaman di Negeriku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 : Buku Guru.

No	Kompetensi Dasar	Indikator sikap dengan	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber dan Media
2.	2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	2.4.1 Menunjukkan kerja sama teman di kelas	Keragaman agama di Indonesia	dan dapat memahami artinya.	Teknik:  1. Tes 2. Nontes  Jenis: 1. Observasi 2. Tertulis 3. Lisan 4. Unjuk kerja  Instrumen: 1. Kisi-Kisi Soal 2. Soal Evaluasi 3. Kunci Jawaban 4. Instrumen Penilaian 5. Pedoman Penilaian		Jakarta: Kemendikbud.  Kusumawati, H. (2017). <i>Indahnya Keragaman di Negeriku</i> Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 : Buku Siswa. Jakarta: Kemendikbud.  Buku BSE  Media: Permainan monopol i
	3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	3.4.1 Mengidentifikasi suku bangsa yang ada di Indonesia 3.4.2 Mengidentifikasi keragaman bahasa daerah di Indonesia 3.4.3 Mengidentifikasi keragaman agama di Indonesia		3. Siswa menyebutkan pokok pikiran setiap paragraf dalam teks bacaan. 4. Siswa menjelaskan pengaruh gaya terhadap benda. 5. Siswa menentukan macam-macam gaya. 6. Siswa menemukan informasi baru dalam teks.			
	4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	4.4.1 Menceritakan keragaman suku bangsa yang ada di Indonesia 4.4.2 Menuliskan keragaman agama di Indonesia		Pembelajaran 2 1. Siswa menemukan tanda tempo dan tinggi rendah nada dalam lagu "Apuse".			
	Bahasa Indonesia			2. Siswa menyanyikan lagu "Apuse".			
2.	3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi.	3.7.1 Menjelaskan isi informasi tentang teks bacaan nonfiksi. 3.7.2 Mengidentifikasi kata sulit dalam bacaan nonfiksi. 3.7.3. Menjelaskan informasi baru dalam bacaan nonfiksi. 3.7.4 Mengidentifikasi gagasan pokok setiap	Informasi baru dalam teks nonfiksi Gagasan pokok suatu teks nonfiksi	3. Siswa melakukan percobaan yang melibatkan gaya otot. 4. Siswa menemukan contoh-contoh pemanfaatan gaya otot dalam kehidupan sehari-hari. 5. Siswa menuliskan pengetahuan yang sudah diketahui dan			

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber dan Media
	4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.	<p>paragraf dalam teks bacaan nonfiksi.</p> <p>4.7.1 Membuat daftar kata sulit beserta artinya berdasarkan bacaan.</p> <p>4.7.2 Menceritakan informasi baru yang terdapat dalam teks.</p> <p>4.7.3 Menuliskan gagasan pokok setiap paragraf dalam bacaan.</p>		<p>pengetahuan yang baru diperoleh dari bacaan.</p> <p>Pembelajaran 3</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengidentifikasi keadaan pulau-pulau yang ada di Indonesia.</li> <li>2. Siswa menjelaskan hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia.</li> <li>3. Siswa menjelaskan informasi baru tentang faktor penyebab keragaman masyarakat Indonesia.</li> <li>4. Siswa mengidentifikasi keragaman suku bangsa di Indonesia</li> <li>5. Siswa membuat suatu permainan untuk mengenali suku bangsa di Indonesia.</li> </ol>			
3.	<p>IPA</p> <p>3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.</p>	<p>3.3.1 Menjelaskan pengertian Gaya</p> <p>3.3.2 Menentukan macam-macam gaya</p> <p>3.3.3 Menjelaskan pengertian gaya otot</p> <p>3.3.4 Menjelaskan pengaruhnya terhadap benda</p> <p>3.3.5 Menyebutkan contoh-contoh pemanfaatan gaya otot dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p>Gaya</p> <p>Macam-macam gaya</p> <p>Gaya otot</p> <p>Pengaruh gaya otot terhadap benda</p> <p>Contoh-contoh pemanfaatan gaya otot</p>	<p>Pembelajaran 4</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengidentifikasi bahasa daerah yang digunakan oleh anggota kelompok.</li> </ol>			
	4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.	<p>4.3.1 Menulis macam macam gaya yang bekerja pada suatu benda</p> <p>4.3.2 Menceritakan contoh-contoh pemanfaatan gaya otot dalam kehidupan sehari-hari</p>					



No	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber dan Media
4.	<p><b>IPS</b></p> <p>3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p>	<p>3.2.1 Menjelaskan hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia</p> <p>3.2.2 Menjelaskan faktor penyebab keragaman masyarakat Indonesia</p> <p>3.2.3 Mengidentifikasi keragaman bahasa daerah di Indonesia.</p>	<p>Hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia</p> <p>Keragaman masyarakat Indonesia</p> <p>Keragaman bahasa daerah di Indonesia</p>	<p>2. Siswa menemukan ide pokok dan informasi baru dalam bacaan.</p> <p>3. Siswa mengidentifikasi keragaman bahasa daerah.</p> <p>4. Siswa menjelaskan tindakan untuk mencegah punahnya bahasa daerah.</p> <p>Pembelajaran 5</p> <p>1. Siswa menunjukkan tanda tempo serta tinggi rendah nada dalam lagu tersebut.</p> <p>2. Siswa menyanyikan lagu “Satu Nusa Satu Bangsa” sesuai dengan nada yang benar.</p> <p>3. Siswa mengidentifikasi tempat ibadah, kitab suci, dan hari besar agama-agama yang ada di Indonesia.</p> <p>4. Siswa menuliskan gagasan pokok dan pengetahuan baru dalam bacaan.</p>			
5.	<p><b>SBDP</b></p> <p>3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada.</p>	<p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p> <p>4.2.1 Menuliskan faktor-faktor penyebab adanya keragaman di Indonesia</p> <p>4.2.2 Menceritakan keragaman bahasa daerah di Indonesia</p>	<p>Naik turunnya nada dalam lagu</p> <p>Tanda tempo dalam lagu</p> <p>Tinggi rendahnya nada dalam lagu</p>				

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber dan Media
	4.2 Menyanyikan lagu dengan memerhatikan tempo dan tinggi rendah nada.	4.2.1 Menyanyikan lagu “Apuse” sesuai dengan naik turunnya nada 4.2.2 Menyanyikan lagu “Satu Nusa Satu Bangsa” sesuai dengan tanda tempo 4.2.3 Menyanyikan lagu “Bubuy Bulan” dan “Ampar-Ampar Pisang” sesuai tinggi rendahnya nada		Pembelajaran 6 1. Siswa secara mandiri menemukan kata sulit, gagasan pokok dalam setiap paragraf, dan informasi baru dalam teks bacaan. 2. Siswa menceritakan cerita rakyat yang dibuat dengan bahasa daerahnya secara bergantian di depan kelas. 3. Siswa menyanyikan Lagu “Bubuy Bulan” dan “Ampar-Ampar Pisang”.			

.....,.....20.....

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelas IV

NIP

NIP



## FOTO DOKUMENTASI PENELITIAN



Foto 1 : Penulis Berfoto dengan Kepala Sekolah MIN 1 Bandar Lampung





Foto 2 : Penulis Berfoto dengan Kepala Sekolah MIN 9 Bandar Lampung



Foto 3 : Penulis berfoto dengan Ibu Elyza Nurwita, S.Pd Selaku Pendidik Kelas IV MIN 1 Bandar Lampung

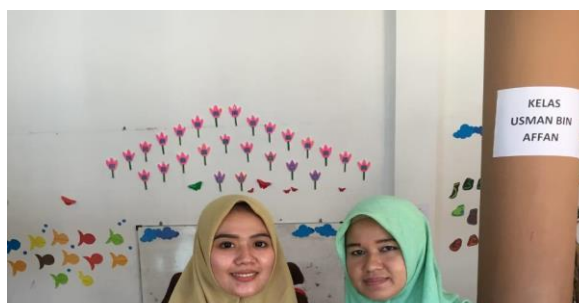






Foto 4 : Penulis berfoto dengan Ibu Zulfa Maria, S.Pd.I Selaku Pendidik Kelas IV  
MIN 9 Bandar Lampung



Foto 5: Penulis Sedang Melakukan Uji Coba Produk Kepada Peserta Didik Kelas IV di MIN 1 Bandar Lampung





Foto 6 : Penulis Sedang Melakukan Uji Coba Produk Kepada Peserta Didik Kelas IV  
di MIN 9 Bandar Lampung